# PELAA!

13-14

KAIKKI PELEISTÄ. KAIKENIKÄISILLE.

OTA MUKAAN!

## AKU ja MIKKI JAPANISSA
KINGDOM HEARTS II

## Wii!
NINTENDON WIIHTEEN UUSI AIKA

## NHL 07 vs. NHL 2K7
Kumpi lämää tykimmin?

## TÄHTIEN SOTAA II
Episodi Lego

PlayStation 3 vasta 2007 Pelaa iPodilla Defcon Test Drive Unlimited
Cars – Autot Broken Sword: Angel of Death Mobihubu: älä tupakoi!

**PELAA!**

**PELAA!**-LEHTI
**Postiosoite:** PL 1378, 00101 HELSINKI
**Puh:** 09-436 93757
**Fax:** 09-436 93758

**Email:** toimitus@pelaa.info
**www.pelaa.info**

**SISÄLTÖ**
**Päätoimittaja** Lassi Kurkijärvi
**Avustajat** Harro Grönberg, Jari Hourula, Miika Huttunen, Rieti Kuitunen, Miikka Lehtonen, Joonas Pikkarainen ja KonsoliFIN-sivuston kundit

**ULKOASU**
**Art Director** Seppo K. Niiranen

**ILMOITUKSET JA MYYNTI**
Harri Manninen
**Puh:** 050-313 7696
**Email:** harri@h-town.fi

**ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET**
**asiakaspalvelu@pelaa.info**
Puh: 09-436 93757
10:00-14:00

**KUSTANTAJA**
H-Town Oy
PL 1378, 00101 HELSINKI
**Toimitusjohtaja:** Petteri Moisio
**Markkinointijohtaja:** Harri Manninen

Painettu Suomessa, UPC-Vaasa

ISSN 1795-7001

**PELAA!**-lehden kaikki oikeudet, tekijänoikeudet mukaan lukien, ovat H-Town Oy:llä tai muilla oikeudenhaltijoilla. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla. Kaikki oikeudet pidätetään.

"PlayStation", "PlayStation 2", "PlayStation 3" ja "PSP" ovat Sony Computer Entertainment Inc tai Sony Computer Entertainment Europe Limited rekisteröityjä tavaramerkkejä.

"Microsoft", "Xbox" ja "Xbox 360" ovat Microsoft Corporation USA:n tai sen konserniyritysten rekisteröityjä tavaramerkkejä.

"Wii", "GameCube", "Game Boy", "DS", "Game Boy Advance" ja "Game Boy Micro" ovat Nintendo Company Limited rekisteröityjä tavaramerkkejä.

PELAA!-lehti tunnustaa kaikki tekijänoikeudet tässä numerossa. Olemme tunnustaneet tekijänoikeuden haltijat niissä tilanteissa, joissa se on ollut mahdollista. Mikäli emme ole hyvittäneet tekijänoikeuttasi, ota yhteyttä ja korjaamme erehdyksen.

H-Town Oy vastaa PELAA!-lehden toimituksellisen sisällön lainmukaisuudesta. H-Town Oy:llä on oikeus toimituksellisesti käsitellä tai olla julkaisematta osittain tai kokonaan PELAA!-lehteen lähetettyä tilaamatonta aineistoa. Materiaalin lähettäjä vastaa lähettämänsä tai välittämänsä aineiston osalta siitä, että aineiston julkaiseminen ei loukkaa ketään kolmatta tai kenenkään kolmannen omistus-, tekijän- tai muitakaan oikeuksia eikä ole lain tai hyvän tavan vastaista. Emme takaa PELAA!-lehdessä julkaistujen artikkelien virheettömyyttä, emmekä vastaa esiintyneistä virheistä.

Palveluiden tai tuotteiden mainostaminen on maksullista ja siitä on sovittava erikseen etukäteen. Mainosten ja ilmoitusten julkaisuun sovelletaan kulloinkin voimassa olevan mediakortin ehtoja. Kaikki hyväksytyt mainokset ja ilmoitukset pyritään julkaisemaan sovitussa numerossa. Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta tai ulkopuolisesta tiedontuottajasta johtuvasta syystä kuitenkaan voida julkaista sovitussa numerossa, H-Town Oy ei vastaa tästä mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. H-Town Oy:n vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu enintään ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen.

Toinen vuosikerta. Vuonna 2006 ilmestyy 8 numeroa.

h'town

## KIEKKOKUUMETTA

Olen innostuneempi jääkiekosta kuin kertaakaan yli kymmeneen vuoteen – silloiseen kulta-aikaan kuuluivat Suomen MM-kulta, Florida Panthersin huikea playoff-debyytti ja EA:n *NHL Hockey '95*. Nyt jääkiekko on tehnyt paluun elämääni puhtaasti videopelin ansiosta. Tämänkin lehden valmistuminen vaarantui, kun toimituksessa piti vääntää vielä yksi aamumatsi EA:n *NHL 07:n* Xbox 360 -version ääressä kollegojen kanssa.

*NHL 07* on paitsi loistava, myös se peli, joka parhaiten pystyy vakuuttamaan suomalaiset pelaajat pelien uuden sukupolven tulemisesta. Ilman Xbox 360:n tehoja kiekkopelissä ei olisi erityisesti niin ihanan tai inhottavan luonnollisesti pomppivaa kiekkoa, joka löytää tiensä verkon perukoille maskimiesten ja maalivahdin suojuksien kautta, huippugrafiikasta puhumattakaan. Verrattuna PlayStation 2:n ja vanhan Xboxin versioon Xbox 360:lla pelataan todella aivan eri peliä.

Toivotaan että kuten *NHL Hockey '95:n* aikaan, uuden huippu-*NHL:n* myötä Suomikin nappaisi alkaneen kauden päätteeksi sen kirkkaimman mitalin.

*– Lassi Kurkijärvi, päätoimittaja*

P.S. Kiitokset päätoimittaja **Harro Grönbergille** kahdestatoista *PELAA!*-lehdestä. Harro on nyt siirtynyt peleistä kirjoittamisesta pelien tekemisen pariin.

SISÄLTÖ

4 Pelimaailma nyt
6 Myydyimmät pelit
8 Wii
14 Opaskierros pelikone kourassa?
15 KonsoliFIN-sivuston suosikit DVD-palsta
17 Test Drive Unlimited
18 NHL 07 ja NHL 2K7 vastakkain
22 Broken Sword: The Angel of Death Defcon
24 Cars – Autot LEGO Star Wars II – The Original Trilogy
28 Kingdom Hearts II
30 Sallittu lapsille?

Kumpi on leijona, kumpi lammas? sivu 18

## JAKELUPISTEET

**Carrols:** Iso Omena, Aleksanterinkatu, Itäkeskus, Stockmann
**Hesburger:** Espoonlahti, Espoontori, Forum, Itäkeskus, Pasila, Tennispalatsi, Kauppakeskus Linna, Jyväskylä Forum, Järvenpää, Kauniainen, Kerava, Kouvola, Lahti, Loimaa, Oulu Citytalo, Pori Tiilimäki, Rovaniemi Sampokeskus, Plaza, Hämeenkivi, Tammela, Pispala, Antintalo, Turku Linja-autoasema, Vaasa, Myyrmanni
**Tilt Pelaajan Pelikauppa:** Hansakortteli Turku, City-käytävä Helsinki, Kauppakeskus Mylly Raisio, Tampere Keskusta, Tampere Koskikeskus, Kauppakeskus Itäkeskus, Kauppakeskus Sello, Kauppakeskus Jumbo
**Prisma:** Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Keminmaa, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu, Pietarsaari, Piispanristi, Pori, Rauma, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus

# PLAYSTATION 3 SIIRTYI sittenkin ensi vuoteen

Loppuvuoden toinen odotettu uutuusjulkaisu PlayStation 3 on lykkääntynyt vuoden 2007 maaliskuuhun. Huippumenestyneen PlayStation 2:n manttelinperijän valmistaminen on osoittautunut odotettua vaikeammaksi, joten Suomen ja muun Euroopan julkaisupäivää siirrettiin vain paria kuukautta ennen suunniteltua ilmestymistä.

Yhdysvalloissa ja Japanissa kone tulee myyntiin marraskuussa, mutta vain rajatusti. Odotettavissa on jonoja ja nettihuutokaupoissa huikeita ylihintoja.

Lykkäys oli pienestä kiinni. PlayStation 3:n valmistaminen viivästyi, koska laitteen käyttämän bluray-levyaseman sinisen laserlukijan yhtä komponenttia ei saatu toimitettua ajoissa.

Uuden sukupolven pelikenttä jää nyt Suomessa jouluna kahden kisaksi, kun Microsoftin Xbox 360 ja Nintendon Wii yrittävät houkutella pelaajia sukupolvenvaihdokseen.

# Amerikkalaispoliitikko kalastaa ääniä ILMAISNETTIPELISSÄ

Ilmaisessa *Second Life* -virtuaalimaailmassa kuultiin poliittisia puheita, kun demokraattien presidenttiehdokkaaksi pyrkivä **Mark Warner** tyrmäsi Irakin sodan ja pohti aborttilakia pelihahmona muiden nettiroolipelaajien keskellä. Virginian entinen kuvernööri keräsi tempullaan sekä huomiota pelaajilta että lähinnä pilkkaa lehdistöltä. Miehen suunnitelmissa on kuitenkin jatkaa kampanjointia myös virtuaalisissa maailmoissa.

*Second Life* on nettipelimaailma, jossa pelaajat luovat kaiken sisällön. Se ei ole peli sinänsä, vaan pikemminkin virtuaalitodellisuus, jonka puitteissa toteutetaan hurjia kuvitelmia ja tavataan toisia pelaajia.

Alle 18-vuotiaille lukijoille pelistä on tehty nuorille pelaajille tarkoitettu oma ilmaisversio, *Teen Second Life*, jossa pelaajat voivat seikkailla ikäistensä kanssa. Se löytyy osoitteesta *teen.secondlife.com*.

■ **Yhä pystyssä. Second Lifessä pelaajat muistivat syyskuun 11. päivän terrori-iskujen viisivuotista pystyttämällä kaksoistornit uudestaan.**

# PELIT VALTAAVAT iPod-soittimet

Applen huippusuositut iPod -musiikki- ja videosoittimet muuttuvat myös pelikoneiksi. Soittimen värinäytölliset videomallit pyörittävät erilaisia pikkupelejä, joita ohjataan iPodin klikkauspyörän avulla. Ensimmäisessä yhdeksän pelin valikoimassa on klassikoita: *Bejeweled*, *Zuma*, *Pac-Man*, *Texas Hold'em* ja *Tetris* ovat kaikki tuttua viihdettä.

Jatkossa pelejä tekevät tutut nimet, kuten EA ja Namco. Pelit maksavat Applen iTunes Store -verkkokaupassa 4,99 euroa kappaleelta.

# JAPANISTA LOPPUIVAT pelimoduulit

Nintendon DS Lite -käsikonsolilla on Japanissa erikoinen ongelma. Laitteen pelikasetteja ei ehditä valmistaa tarpeeksi, jotta kaikki halukkaat saisivat loppuunmyydyn *Final Fantasy III* -pelinsä. Klassikkoseikkailun uusi versio on ainoa *Final Fantasy* -sarjan vanhoista peleistä, joita ei koskaan julkaistu lännessä. Peli on tulossa loppuvuonna myös Suomeen.

Valmistusvaikeudet hidastavat myös DS Liten myyntiä, koska konsoli loppuu hyllyiltä joka viikko. Samanlainen hulluus ei ole iskenyt länsimaissa, mutta Nintendo kertoo että Euroopassa varsinkin *Brain Training* -aivojumpan menekki on tasaisessa nousussa.

*PELAA!:n* ilmestyessä syyskuun lopussa Nintendo DS:n uusi *Pokémon*-pelipari on juuri julkaistu Japanissa. Toimitus uskaltaa ennustaa ennätysjonoja ja entistä pahempaa kone- ja moduulipulaa.





## PLAYSTATION TOP-3

### 1. CARS (PS2)

Hyvä lisenssipeli on harvinaisuus ja siksi *Cars* ansaitsee menestyä. Pixarin *Autot*-elokuvahittiin perustuva kaahailu on lapsille, mutta miksei vanhemmillekin sopivaa peliviihdettä.

### 2. FLATOUT 2 (PS2)

Suomi ostaa suomalaista. *FlatOut 2* on kotimaisen Bugbearin kaahailupeli, jossa pelti vääntyy. Vaikka osa kisailusta tapahtuu nyt amerikanraiteilla, mukana on myös tutulta näyttäviä metsämaisemia.

### 3. FORMULA ONE 06 (PS2)

Vaikka **Kimi** on ulkona mestaruustaistosta, formulat ovat saaneet uutta eloa kun kilpailu kiristyy ja ohituksiakin tapahtuu. Samaan aikaan Sony on virittänyt virallisen kisapelin konetta. *Formula One 06* kulkee hyvin.

## XBOX TOP-3

### 1. ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Elämää suuremmassa uuden sukupolven fantasiaseikkailussa on taikaa: valtava maailma ja useita kymmeniä tunteja pelattavaa pitävät *Oblivionin* sekä myyntilistojen että Xbox 360:n pelatuimpien kärjessä.

### 2. FLATOUT 2 (XBOX)

Myös Xboxin versio *FlatOut 2:sta* pitää pintansa kilpailua vastaan. *Burnoutilta* meininkiä lainaava jatko-osa kotimaiselle kaahailulle kulkee kovaa – ja on todennäköisesti kurvaamassa lähiaikoina myös Xbox 360 -konsolille.

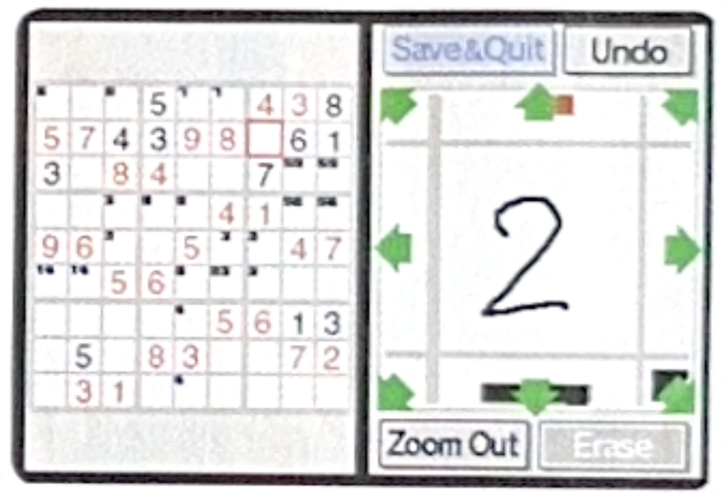
### 3. PROJECT GOTHAM RACING 3

Xbox 360:n julkaisuvalikoimaan kuulunut *Project Gotham Racing 3* päästää pelaajat kaahaamaan unelma-autoilla Lontoossa, Las Vegasissa, New Yorkissa ja Tokiossa. Nettikisoista löytyy yhä paljon kilpakumppaneita.

## NINTENDO TOP-3

### 1. NEW SUPER MARIO BROS. (DS)

Nintendon vanha *Super Mario Bros.* on kaikkien aikojen myydyin videopeli, eikä pelisarjan lumo häviä. Ykkösosan tapaan sivulta kuvattu *New Super Mario Bros* pyörii kaikkialla maailmassa myyntilistojen kärkipäässä.




### 2. BRAIN TRAINING: HOW OLD IS YOUR BRAIN (DS)

Onkohan sudoku-tilan ansiota, että *Brain Training* innostaa myös suomalaisia? Kaikenikäisille suunnatun aivojumpan lisäksi pelissä voi nimittäin ratkoa numeroristikoitakin.

### 3. ANIMAL CROSSING: WILD WORLD (DS)

Hyönteisten keräilyä, kalastusta, fossiilien kaivamista, hedelmien poimintaa ja kodin sisustamista. Sellaista on arki *Animal Crossingin* virtuaalikylässä, jonne pelaaja muuttaa asumaan.

## PC TOP-3

### 1. WORLD OF WARCRAFT

Nettiroolipelin maailmassa asuu arviolta enemmän suomalaisia kuin Raumalla! Ja maailmalla on pelaajia jo enemmän kuin Suomessa kansalaisia. Loppuvuoden jatko-osa *Burning Crusade* on varma ykköshitti.

### 2. SIMS 2: KAUPPA AUKI

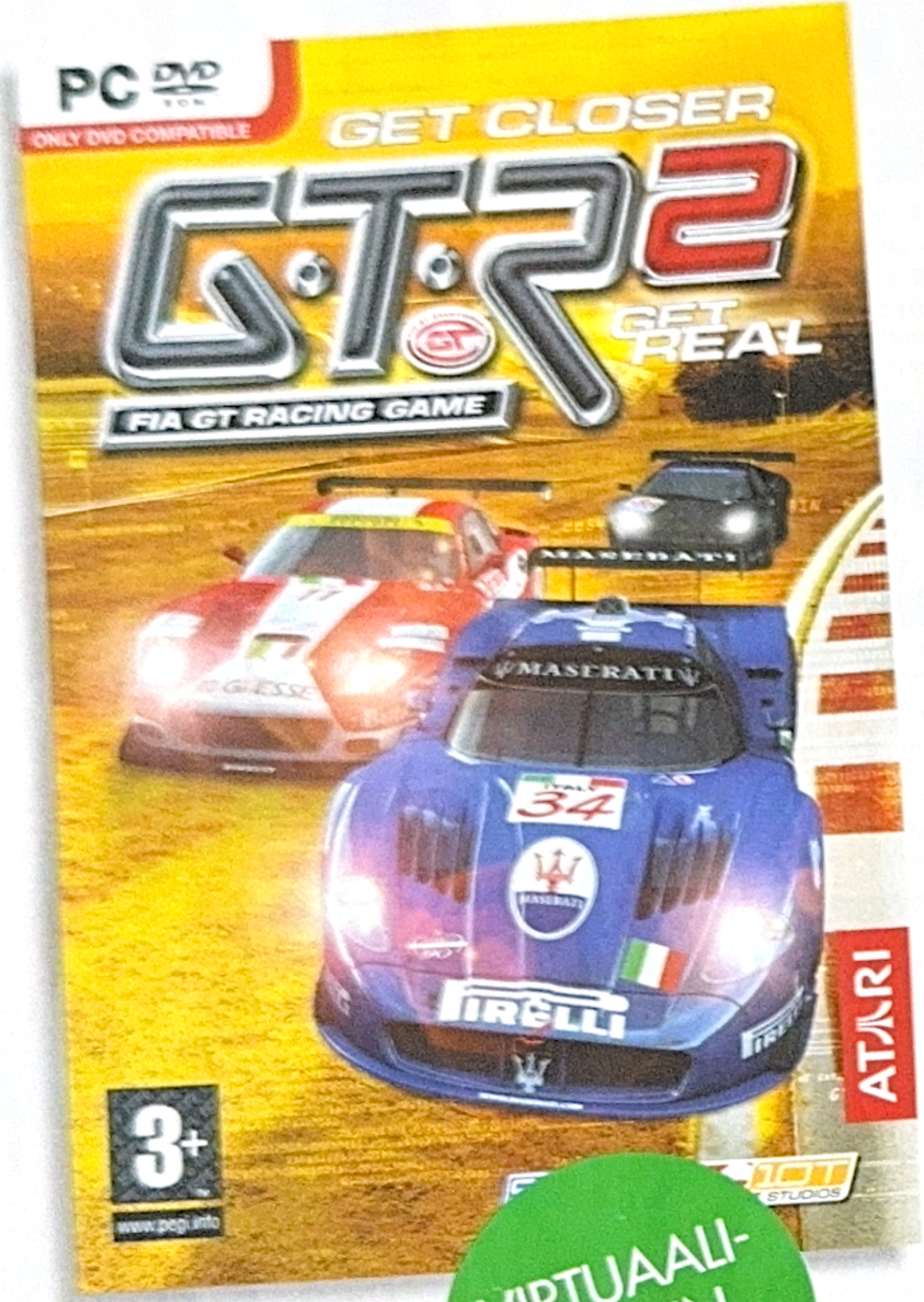
Simit ryhtyvät yrittäjiksi keinoelämän neljännessä lisäosassa. Oma ravintola, elektroniikkaliike, vaatekauppa, kauneussalonki tai joku muu bisnes joko kasvaa tai karahtaa karille. *Sims 2* -bisnes sen sijaan vain kasvaa.

### 3. SIMS 2: YÖELÄMÄÄ

Raskas työ vaatii kaiketi raskaat huvit, koska myös *Yöelämää*-lisälevy on kavunnut takaisin myyntilistoille. *Sims 2:n* toinen laajennus sisältää muuten *Idols*-tähti **Christian Forssin** laulun – simikielellä tietysti.

Lista on koostettu Prisma-hypermarketeista saatujen tietojen perusteella.

PRISMA




VIRTUAALI-
KUSKIN
UNELMA!

## PC
## GTR 2

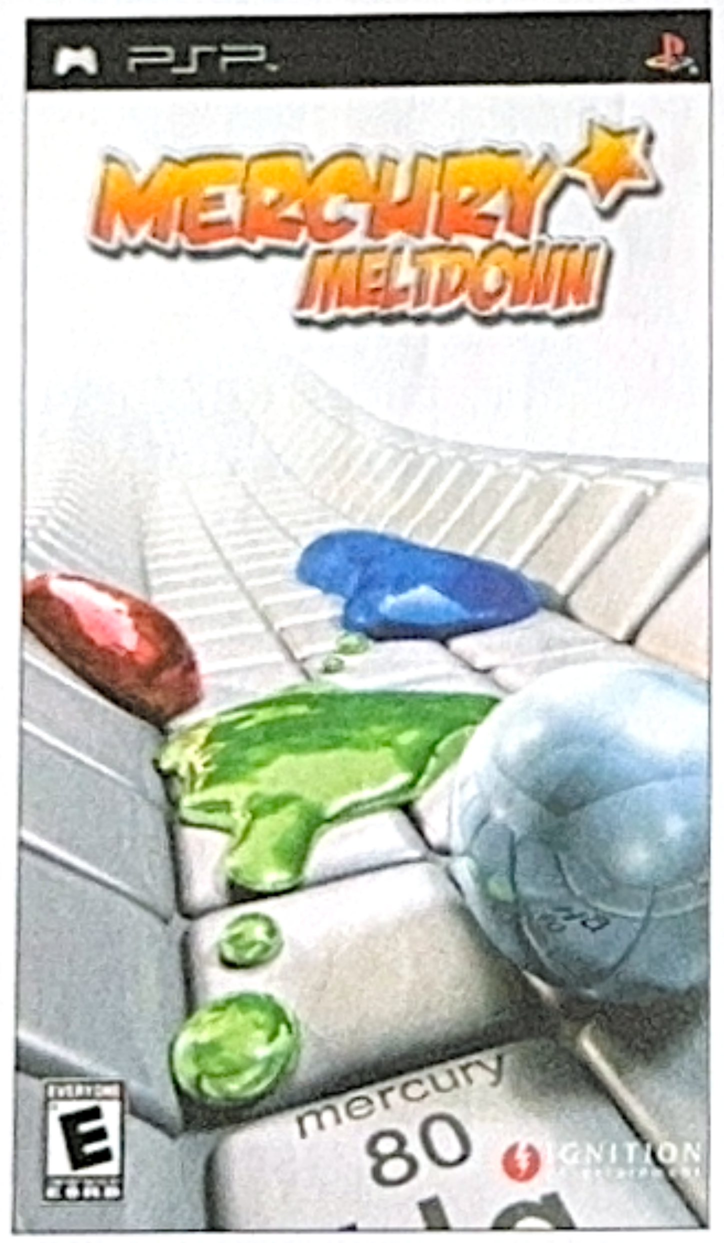
Aja kilpaa yli 140:lla autolla FIA GT-mestaruussarjan virallisessa simulaatiopelissä! GTR 2 vie autosimulaatiot aivan uudelle tasolle. Realistinen fysiikkamoottori, vauriomallinnus ja vaihtuvat sääolosuhteet tekevät pelistä ennennäkemättömän todentuntuisen. Pelissä on myös vallankumouksellinen Driving School -pelitila, jonka avulla kenestä tahansa leivotaan huippukuljettaja. GTR 2 on jokaisen simulaatiokuskin todellinen unelmapeli!

**54,90**

## PS2
## The Ant Bully

**49,90**

PC
34,90




## PSP
## Mercury Meltdown

**56,90**

## PS2
## Agent Hugo 2: Robo Rumble

Edellisen kerran kun tapasimme Hugon, oli hän muuttunut salaiseksi agentiksi. Nyt Hugo kohtaa jälleen pahantekijät odotetussa jatko-osassa Agent Hugo: Robo Rumble. Agentti Hugo suorittaa tehtäviä kaupungissa, aavikolla ja ulkoavaruudessa.

**49,90**

PC 29,90

## Xbox 360
## NHL 2K7

NHL 2k7 tarjoaa entistäkin paremmat kontrollit, loistavat seuraavan sukupolven grafiikat ja uudenlaisen esitysjärjestelmän joka herättää henkiin sen aidon NHL-kiekon tunteen ja energian.

**69,90**

PS2 45,90
Xbox 29,90

PS2
**24,90**

SAATAVILLA
15.10.
RAJOITETTU
ERÄ!

## PC/PS2
## Logitech G25 Racing Wheel

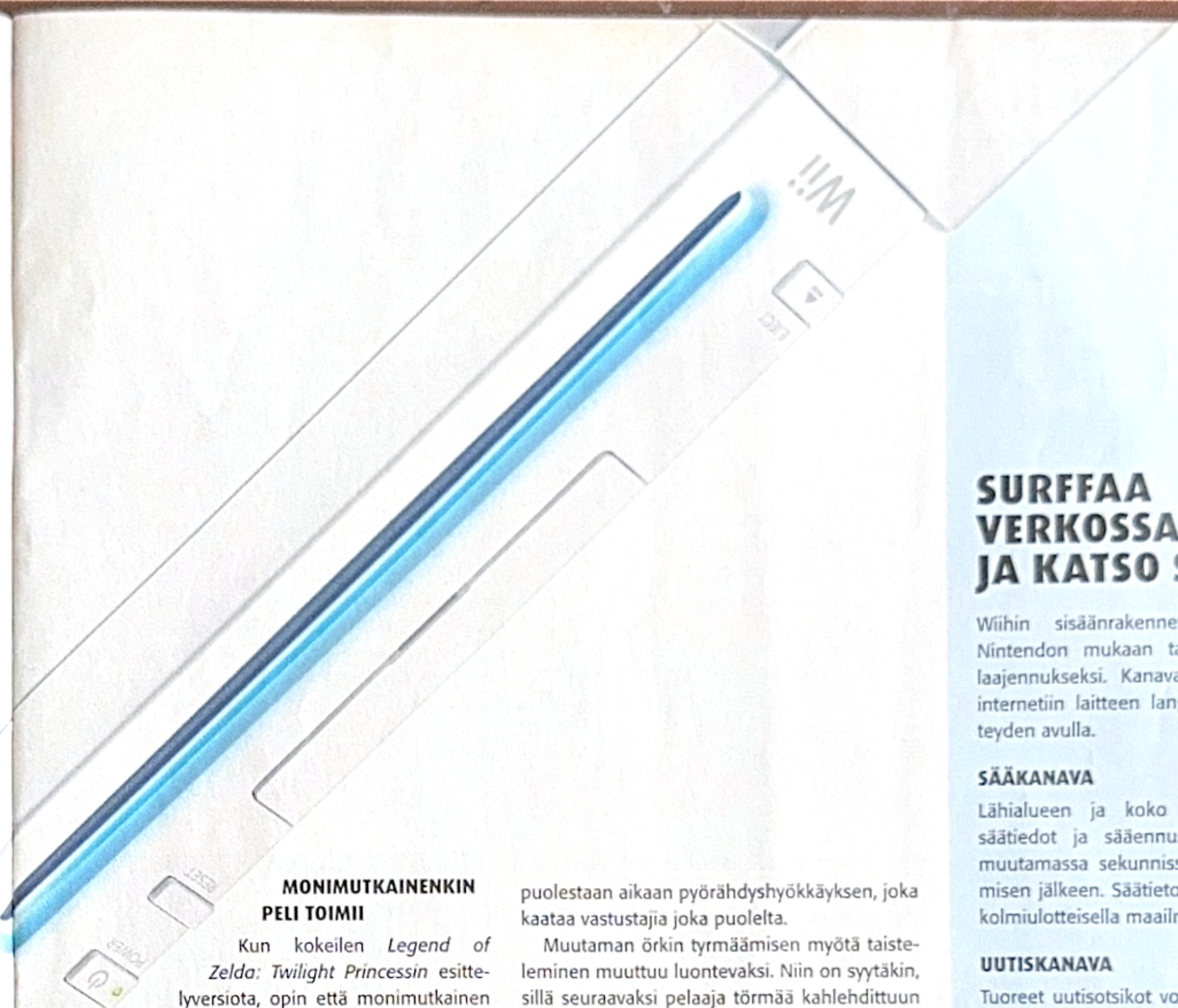
**299,00**

Simuloitu tärinäpalaute. Kivenkova 900 asteen ohjaus. Kuusivaihteinen vaihdin. Logitech G25 Racing Wheelin kanssa kyse ei ole enää pelaamisesta - kyse on kilpa-ajamisesta. Nahkapäällysteisen, 28 sentin ohjauspyörän ruostumattomasta teräksestä tehty runko kestää kovemmankin menon. Kaksoismoottorin tärinäpalautemekanismin kaksi teräslaakerisarjaa parantavat ohjauksen tasaisuutta ja tarkkuutta. Teräksiset kaasu-, jarru- ja kytkinpolkimet tekevät ajamisesta taidetta.

PRISMASSA
ET MAKSA
LIIKAA
JA BONUKSET
PÄÄLLE!

ENEMMÄN
PERHEMARKET

PRISMA




# WII-PELIKONSOLI ON NINTENDON TAIKATEMPPU

*Nintendon tuleva pelikone on pistänyt videopelit uusiksi. Joulukuun 8. päivästä alkaen pelaajat eivät enää pyörittele peukaloitaan pelien ääressä, vaan huitovat, tempovat ja tökkivät. Wiillä pelaava ei pysy paikoillaan. Uusi peliohjain on taikasauva, jolla pelimaailmassa tehdään ihmeitä.*

SANAT: LASSI KURKIJÄRVI

Amerikkalainen kirjailija **Tom Robbins** on sanonut, että taikuuden kuvaileminen sanoilla on kuin leikkaisi paistia ruuvimeisselillä. Miten sitten kertoa Nintendon Wii-pelikoneesta, jolla pelaaminen tuntuu sekin taikuudelta?

Nintendon uudella pelikoneella pelataan liikkeellä. Laitetta ohjataan perinteisen peliohjaimen sijaan kaukosäätimen näköisellä kapulalla, joka toimii kahdella eri tavalla.

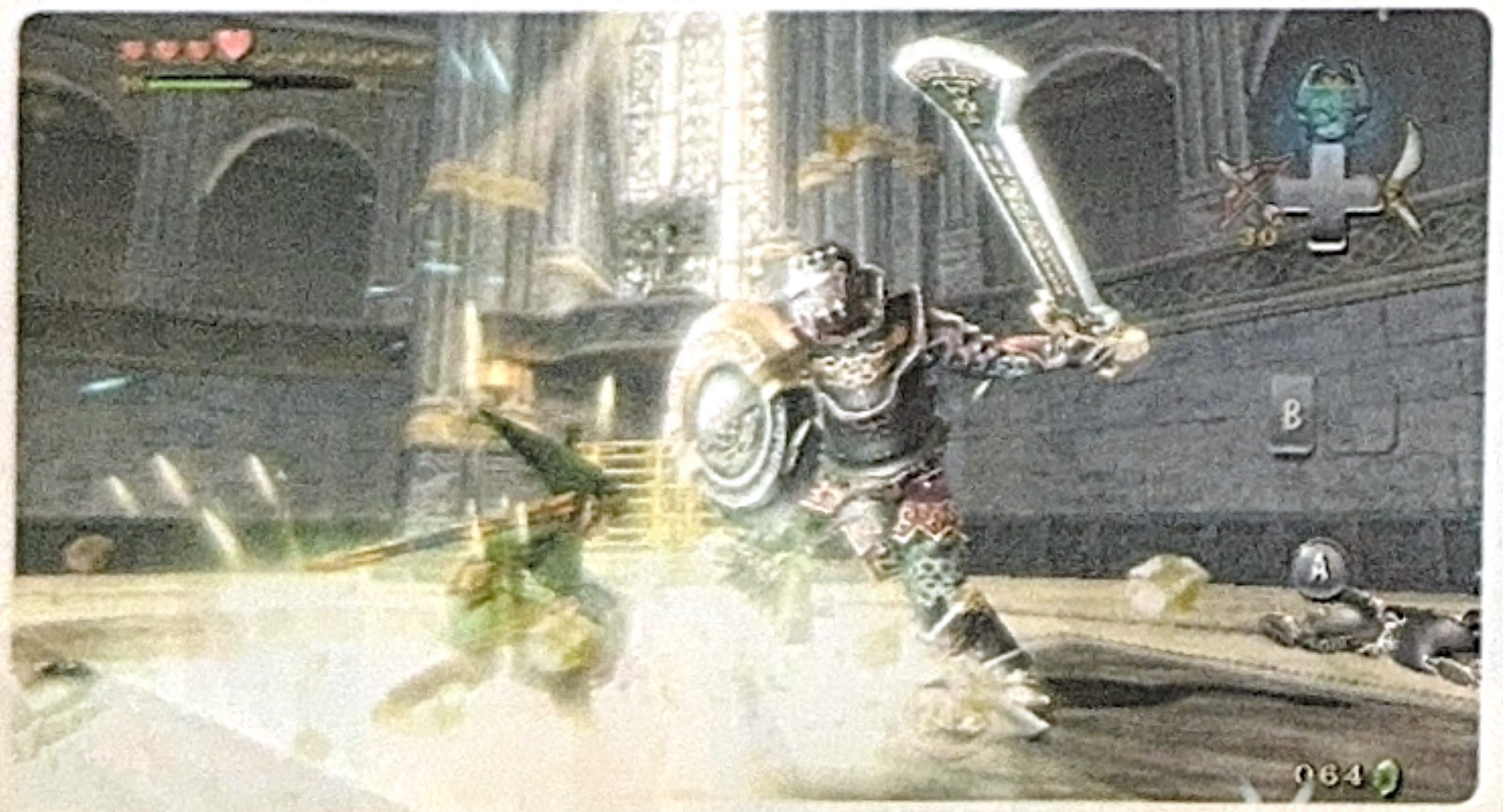
Jos kapulalla osoittaa suoraan kohti televisiota, ruudulle ilmestyy osoitin tai tähtäin, joka liikkuu juuri sinne minne pelaaja näyttää. Esimerkiksi *Call of Duty 3* -räiskintäpelissä ammutaan osoittamalla kohti vihollista ja vetäisemällä ohjaimen alapuolella olevaa liipaisinta.

Vielä vapaammin kapula toimii peleissä, joilla ei tarvitse suoraan osoittaa kohti ruutua. Esimerkiksi *Wii Sports* -pelin tenniksessä palloa hutkitaan pitämällä ohjaimesta kiinni kuin mailan kahvasta ja lyömällä ilmaa. Sama juttu pätee niin pesäpalloilupeliin kuin *Legend of Zeldan* fantasiamiekkailuun.

Toki jotkut pelit yhdistävät nämä kaksi tapaa. *Wii Play* -pikkupelikokoelman kalastuskisassa kohoa liikutellaan televisioruutua osoittamalla, kunnes koukkuun purrut vonkale tempaistaan ylös terävällä nykäisyllä.

Wiillä pelaavien ihmisten katseleminen on hauskaa. Joku keskittyy otsa rypyssä biljardipelin ääressä ja tökkää kapulaa kuin oikeaa keppiä. Toinen huitoo nyrkkeilypelissä kapulalla ja vasemmassa kädessä pidettävällä nunchuk-lisäohjaimella kuin viimeistä päivää. Silloin on helppo ymmärtää esittelykoneen vieressä olevaa kylttiä: Wiillä pelaaminen saattaa aiheuttaa äkillisiä tai yliampuvia liikkeitä.

Toisaalta minulle vakuutellaan, ettei pelaaminen muutu kuntoiluksi, vaan useimmissa peleissä pärjää pienilläkin liikkeillä.



**EDULLINEN JA PIENI**

Nintendon Wii tulee myyntiin Suomessa joulukuun 8. päivänä. Noin 249 euron hintaisen laitteen mukana toimitetaan kaikki mitä pelaamiseen tarvitaan: itse laite, kaapelit, peliohjain ja nunchuk sekä *Wii Sports* -peli. Erillistä muistikorttia ei tarvita, vaan pelitilanteet tallennetaan laitteen sisällä olevaan muistiin.

Hinta on muihin uuden sukupolven kilpailijoihin verrattuna edullinen: esimerkiksi alle puolet ensi vuonna myyntiin tulevasta PlayStation 3:sta.

Pienempi pelikone ja hintalappu selittyvät koneen sisältä löytyvästä teknologiasta. Nintendo on pystynyt pakkaamaan kolmen dvd-kotelon kokoiseen tilaan laitteen, joka päihittää tehoissa nykyiset GameCubet, vanhan Xboxin ja PlayStation 2:n, mutta ei tarjoa teräväpiirtokuvaa HD-televisioiden omistajille ja lupauksia valokuvamaisesta grafiikasta.

Erilainen painotus näkyykin pelivalikoimassa. Nintendon omista peleistä esimerkiksi *Wii Sportsia* ja *Wii Playtä* pelaavat tikku-ukkomaiset Mii-hahmot. *Super Mario Galaxyn* ja *Mario Strikers Chargedin* sankarit taas ovat tuttua Mario-kuvitelmaa. Yhteistä pelien ulkoasuille on se, että ne tiedostavat laitteen rajat, ja onnistuvat sen ansiosta näyttämään hyvältä.

Vain *Legend of Zelda: Twilight Princess* työntää television ruudulle *Sormusten herran* tyyliä tavoittelevaa grafiikkaa.

Nintendo uskoo, että samaan tapaan kuin kosketusnäytöllä ohjattava DS-käsikonsoli on päihittänyt kalliimman ja tehokkaamman PlayStation Portablen, myös kotipelikoneiden kisassa edullisuus ja erikoisuus voivat olla valttikortteja.

**MONIMUTKAINENKIN PELI TOIMII**

Kun kokeilen *Legend of Zelda: Twilight Princessin* esitteIyversiota, opin että monimutkainen pelaaminen onnistuu Wiin ohjaimella, varsinkin kun sen kumppaniksi liitetään vasemmassa kädessä pidettävä nunchuk-lisäohjain.

Peli alkaa vuoristokanjoniin rakennetusta maahistukikohdasta, jossa juostaan puisia tasanteita pitkin ohjaamalla pelihahmoa nunchuk-ohjaimessa olevan tikun avulla. Link-sankarin niskaan sataa nuolia, joten edetä pitää varovasti ja yrittää ampua örkit ensimmäisenä.

Kun vetäisen kapulan liipaisimen pohjaan, kamera siirtyy Linkin olan taakse ja hän jännittää jousensa. Nuoli tähdätään osoittamalla vihollista televisioruudulla, jonka jälkeen liipaisimen vapauttaminen päästää myös nuolen lentoon.

Jousella ratkaistaan seuraavaksi pulma. Maahiset ovat kiskoneet laskusillan ylös, joten Link ei pääse jatkamaan matkaansa vuoren sisälle. Tarkkaan tähdätty nuoli katkaisee kuitenkin köydet, jotka pitävät sillan pystyssä.

Kun matka jatkuu vuoren sisälle, ahtailla käytävillä joutuu lähitaisteluun. Kuvailtuna ohjaus kuulostaa monimutkaiselta: pelaaja lukittuu viholliseen painamalla vasemman käden nunchuk-ohjaimen liipaisimen pohjaan. Iskut kapulaohjaimella sivulta toiselle tai ylhäältä alas saavat Linkin hyökkäämään miekallaan pelaajan liikkeiden mukaisesti, ja tökkäys eteenpäin muuttuu ruudulla teräväksi pistoksi.

Nunchuk-ohjaimella huitaiseminen eteenpäin saa Linkin tömäyttämään vihollista kilvellään, jolloin tämä lamaantuu hetkeksi. Nunchukin heilauttaminen sivulta sivulle saa puolestaan aikaan pyörähdyshyökkäyksen, joka kaataa vastustajia joka puolelta.

Muutaman örkin tyrmäämisen myötä taisteleminen muuttuu luontevaksi. Niin on syytäkin, sillä seuraavaksi pelaaja törmää kahlehdittuun jättiläispetoon. Kun Link astuu huoneeseen, olento leimahtaa liekkeihin kuin *Sormuksen ritareiden* Balrog ja tempaisee ketjunsa vapaaksi. Niillä se alkaa huitoa ympäriinsä. Kivipaasi, jonka taakse Link suojautuu, hajoaa heti murskaksi.

Nopeasti jätin päähän ammuttu nuoli lamauttaa sen hetkeksi. Se tarjoaa Linkille tilaisuuden kiertää hirviön taakse ja tarttua sen jalassa yhä kiinni olevaan ketjuun. Pukemalla magneettisaappaat Linkille hän pystyy kiskomaan jättiläisen kumoon. Silloin pelaajalle tulee kiire: on ehdittävä juosta iskemään jätin heikkoa kohtaa, päätä miekalla.

On mahdotonta sanoa, onko kenen tahansa helppoa oppia hallitsemaan tällaista ohjausta.

## SURFFAA VERKOSSA JA KATSO SÄÄ

Wiihin sisäänrakennetut kanavat ovat Nintendon mukaan tarkoitettu television laajennukseksi. Kanavat ottavat yhteyden internetiin laitteen langattoman verkkoyhteyden avulla.

**SÄÄKANAVA**

Lähialueen ja koko maailman tuoreet säätiedot ja säännusteen saa eteensä muutamassa sekunnissa virtanapin painamisen jälkeen. Säätietoja voi myös katsella kolmiulotteisella maailmankartalla.

**UUTISKANAVA**

Tuoreet uutisotsikot voi selata joko aiheen tai maantieteellisen sijainnin mukaan. Otsikot ilmestyvät halutessaan kolmiulotteiselle maailmankartalle, josta näkee mitä missäkin päin tapahtuu.

**NETTIKANAVA**

Wiissä on sisäänrakennettu internet-selain, jolla voi surffata eri sivustoilla samaan tapaan kuin tietokoneella.

**VIESTIKANAVA**

Toimii niin virtuaalisena jääkaapin ovena perheen sisäisille viesteille kuin viestikanavana Wii-laitteiden, tietokoneiden ja matkapuhelimien välillä. Pelintekijät voivat puolestaan lähettää peleihinsä uusia kenttiä tai hahmoja.

**KUVAKANAVA**

Laittamalla digitaalikameran muistikortin Wii-konsoliin, valokuvia ja videoita voi selata television ruudulla. Yksinkertaisella kuvankäsittelyohjelmalla voi lisätä kuviin viestejä ja lähettää kuvia muille käyttäjille.

**OSTOSKANAVA**

Tässä vaiheessa ostoskanavalla myydään virtuaalikonsolin klassikkopelejä.

**MII-KANAVA**

Wiin Mii-kanavalla luodaan oma pelihahmo, jonka ulkonäön voi muokata haluamakseen. Näin pelaajat voivat luoda itsensä ja ystävänsä käyttöön eri peleihin.

## WII SPORTS -PELIPAKETTI

**Jokaisen Wii-pelikoneen mukana toimitetaan *Wii Sports* -urheilupelipaketti. Se sisältää viisi peliä.**

### PESÄPALLO

Amerikkalaisessa pesäpalloilussa syöttö heitetään kohti lyöjää eikä pystysuoraan. Wiin ohjainta pidetään olalla kuin pesäpallomailaa ja lyönti isketään kuin oikeaa pesäpalloa lyödessä. Kansallispelimme antaa selvästi epäreilua etua, sillä suomalainen testiryhmä onnistui huomattavasti englantilaisia paremmin.

### TENNIS

Pelihahmot juoksevat kentällä automaattisesti, joten pelaajan haasteena on lyödä oikealla hetkellä ja oikeanlaisella kierteellä.

### KEILAILU

Pelaajan pitää tehdä oikean keilailuheiton liikerata kapulan avulla. Sivuttaisliike vaikuttaa tietysti pallon kierteeseen. Tärkeää on myös päästää pallosta irti oikealla hetkellä: se onnistuu liipaisimen vapauttamalla.

### GOLF

Tässä lajissa tärkeintä on hallita lyöntiliikkeen vauhti: varsinkin puttaus vaatii tarkkaa hienosäätöä.

### NYRKKEILY

Nyrkkeilyssä tarvitaan sekä kaukosäädinkapulaa että vasemman käden nunchuk-lisäohjainta. Ne ovat pelaajan nyrkit: iskut lähtevät huitomalla eteenpäin, suojausta pidetään kätkeytymällä ohjainten taakse ja väistyminen vaatii nojautumista oikealle tai vasemmalle.

Laurent Fishcer

Toki ohjaimen heiluttaminen on vähemmän abstraktia kuin nappiyhdistelmien kertaaminen. Innokkaimmat pelaajat ovat kuitenkin helpottuneita: Wiin julkaisun yhteydessä myyntiin tulevaa *Legend of Zeldaa* ei ole jouduttu tyhmentämään, vaan se on edeltäjiensä tapaan täysverinen videopeli.

### NÄE JA KOKEILE

Myöskään Nintendon Euroopan markkinointijohtaja **Laurent Fishcer** ei usko taikuuden kuvailemiseen sanoilla.

– Nintendo DS:n menestys on sen ansiota, että peliharrastajat innostuivat laitteesta ja näyttivät sitä myös perheenjäsenille ja ystäville, Fischer kertoo.

Samalla laitteelle tuli pelejä, jotka puhuttelivat tavallisia ihmisiä. *Nintendogsissa* hoivataan koiranpentuja ja *Brain Trainingissä* harrastetaan aivojumppaa – niissä on selvä kytkös arkielämään. Niinpä ihmiset halusivat kokeilla konetta ja huomasivat että kosketusnäytöllä pelaaminen on helppoa.

Nyt Fischer uskoo, että Wiin ilosanoma leviää samalla tavalla: saamalla konetta ihmisten käsiin.

– Kun näet jonkun pelaavan *Wii Sportsia* ja lyövän pesäpalloa, haluat itsekin päästä kokeilemaan. Sitten näytät peliä kavereillesi ja niin edelleen, Fischer toivoo.

Toinen Nintendon juoni on tehdä Wiihin koko perheen toimintoja. Kanaviksi kutsutut sisäänrakennettu nettiselain (lue lisää Surffaa verkossa ja katso sää -tietolaatikosta), sääkeskus, digitaalivalokuvien katselumahdollisuus ja virtuaaliseksi jääkaapin oveksi tarkoitettu viestikeskus yrittävät tehdä Wiin tervetulleeksi olohuoneen television viereen.

Wiin kanavat ovat tapa saada kaikki perheenjäsenet käyttämään laitetta, Fischer uskoo.

– Jos on jo käyttänyt kapulaa hiiren tapaan nettiselaimen ohjaamiseen, askel pelaamiseenkin on lyhyempi.

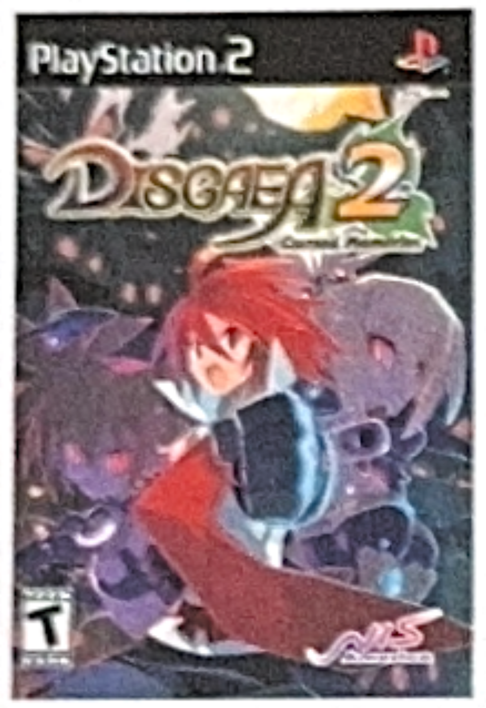
Yksi kanavista on virtuaalikonsoliksi kutsuttu toiminto, jolla pelataan 510 euron hintaisia klassikkopelejä. Loppuvuonna tarjolla on 15 peliä, joiden joukossa ovat muun muassa *Super Mario World*, *Legend of Zelda: A Link to the Past* ja *Super Mario 64*. Nintendon mukaan kiinnostus perinteisiin, yksinkertaisimpiin peleihin on yhä korkealla – siitä pelitalo pitää osoituksena myös klassikoita mukailevan *New Super Mario Brosin* menestystä.

Kun Wii tulee myyntiin 8. joulukuuta, nähdään ovatko suomalaiset samaa mieltä kuin legendaarinen elokuvaohjaaja **Francis Ford Coppola**. Hän sanoo, että "taikuuden tekeminen tekniikan avulla on aina innostanut minua".

Wii on taikatemppu, jossa jokainen onnistuu. ■

PC DVD
**Medallion - FlatOut**
**9,90**
muut Medallion pelit
Settlers IV, Heroes of Might and Magic III, IL-2: Forgotten Battles, Chessmaster 9000
**9,90/kpl**

PC
**Wings Over Europe**
**39,90**




PS2
**Disgaea 2**
**49,90**

PS2
**Atelier Iris 2**
**46,90**

PS2/
Xbox 360
**Samurai Warriors 2**
**45,90**

PC 2CD
**Perimeter: Emperor's Testament**
**19,90**

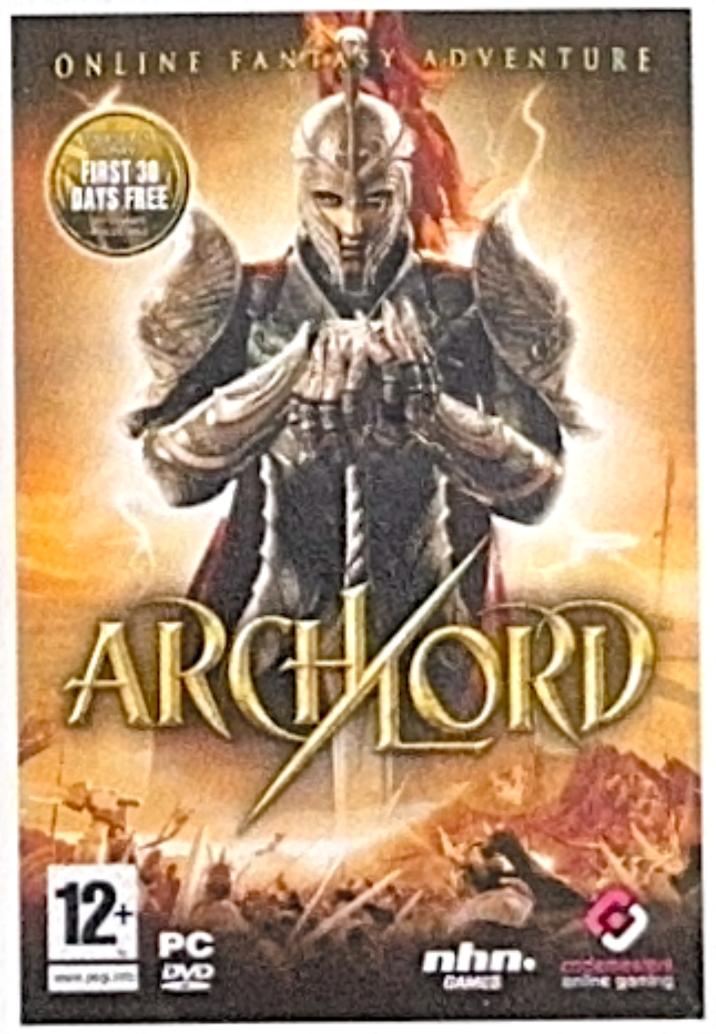
PSP
**Gitaroo Man Lives!**
**43,90**

PC
**Sword of the Stars**
**43,90**

PS2
**Dance Factory paketti (peli+tanssimatto)**
**59,90**

PS2
**LMA Manager 2007**
**45,90**
PC DVD 46,90
Xbox 360 59,90

PS2
**Super Bikes: Riding Challenge**
**47,90**
PC DVD 39,90

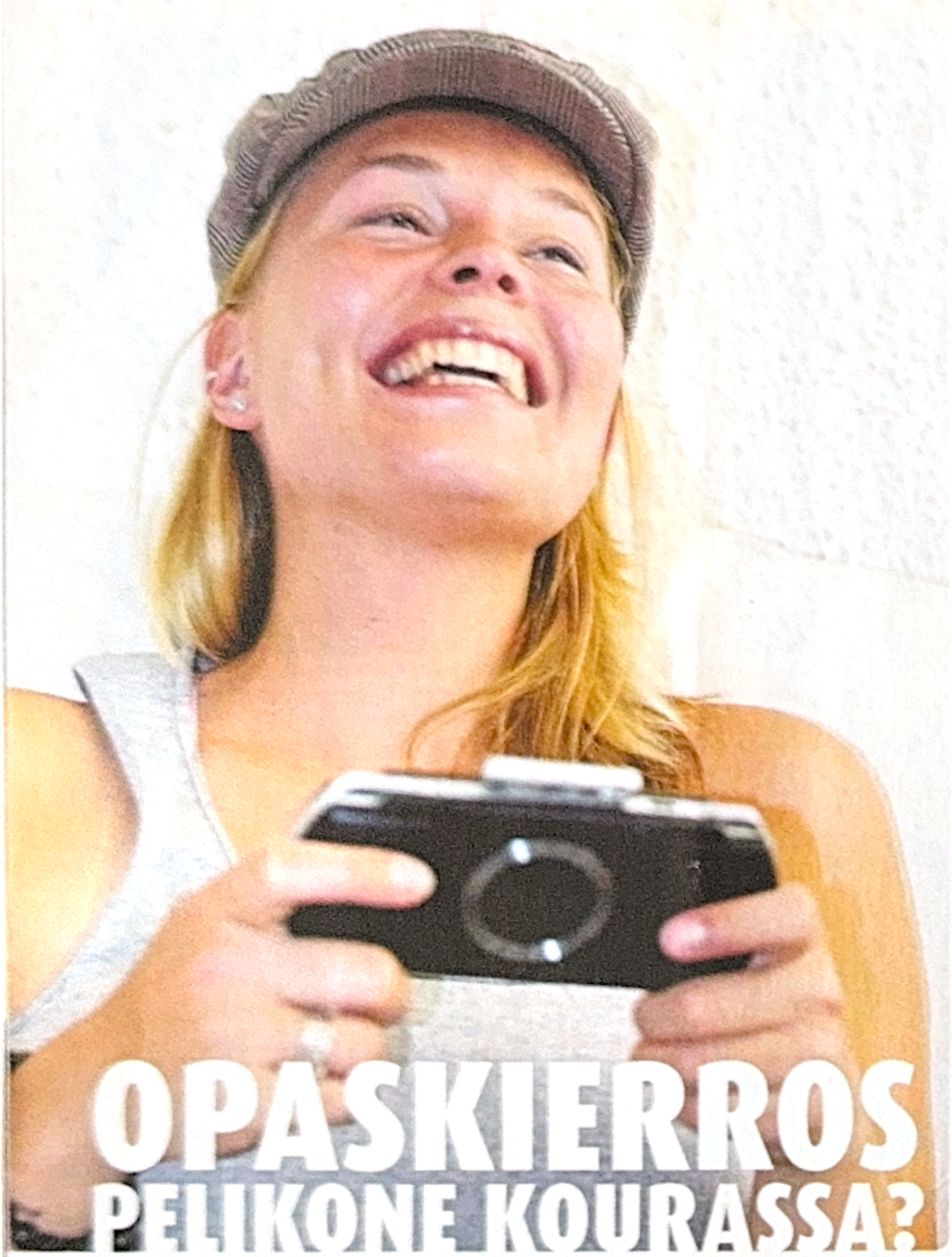



PC DVD
**ArchLord**
**46,90**

PS2/Xbox
**FlatOut 2**
**49,90** PC 43,90

PRISMASSA ET MAKSA LIIKAA JA BONUKSET PÄÄLLE!

ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA



# OPASKIERROS PELIKONE KOURASSA?

***Voiko kummallisesta konsolilisälaitteesta olla apua, kun näyttää pääkaupunkia ulkomaalaisille vieraille? Juontaja-muusikko Nuppu Stenros palasi puolivuotiselta sapattivapaalta ja päätyi citysherpaksi pääkaupunkia esittelemään.***

Maria "Nuppu" Stenros on televisiojuontaja, muusikko ja uudenlainen kaupunkieläin – citysherpa. Hän on tuttu monille muun muassa Nelosen *Play*-peliohjelmasta ja Yleń *Summeri*- ja *Tiikeri*-ohjelmista. Musiikin parissa Nuppu työskentelee Nerdee-yhtyeen kosketinsoittajana.

*PELAA!*-lehden vieraaksi Nuppu tuli johtaakseen uuden teknologian kenttäkokeilua. Sony on nimittäin julkaissut PSP-käsikonsolille *Talkman*-nimisen tulkkausohjelman, jossa varista tai papukaijaa muistuttava lintu kääntää mikrofonin välityksellä puhetta ja tekstiä espanjaksi, italiaksi, japaniksi, ranskaksi ja saksaksi. Peruskielenä toimii kuitenkin englanti, eli pelkkä *Talkman* ei vielä riitä, jos osaa ainoastaan Suomen virallisia kieliä.

Nuppu hallitsee kuitenkin englannin ja törmää vielä turisteihinkin jatkuvasti. Hän on citysherpa eli eräänlainen kaupunkiopas. He eroavat Helsingin katukuvassa näkyvistä vihreäliivisistä oppaista toimintatavoiltaan. Citysherpat eivät toimi niinkään karttapisteinä, vaan – kuten Himalajalla operoivat sherpat – kulkevat matkaajien mukana ja esittelevät oman kaupungin ja nähtävyydet omien mieltymystensä pohjalta. Se antaa touhulle henkilökohtaisen leiman.

## KAUPUNKI UUDESSA VALOSSA

Citysherpat ovat *Helsingin Sanomien NYT*-liitteen ja Radio Helsingin yhteisprojekti, jonka tarkoitus on antaa turisteille mahdollisuus tutustua Helsinkiin helsinkiläisen kanssa eli nähdä kaupungin hieman eri valossa kuin missä se yleensä turistikierroksilla esittäytyy.

– Sain kimmokkeen ryhtyä citysherpaksi vietettyäni viisi kuukautta Australiassa. Paikalliset asukkaat antoivat minulle niin paljon hyvää tietoa ja apua, että halusin antaa tavallaan jotain takaisin. Citysherpana toimiminen tuntui hyvältä keinolta, Nuppu kertoo.

Viiden kuukauden matkarupeamaan mahtui kaikenlaista, joista vähäisin ei ollut todella havahtua Australian mantereen kokoon. Nuppu mainitsee, että etäisyydet ovat valtavia. Ja vaikka ensi alkuun tuntuikin hauskalta idealta taivaltaa mantereen halki etelästä pohjoiseen junalla, lentokoneella hinta on sama – eikä silloin tarvitse istua vaunussa viittä päivää.

Vajaat puoli vuotta planeetan toisella puolella, kengännauhabudjetilla eläen kuulostaa melkoiselta urakalta. Kysymykseen minkä takia juuri Australia, vastaus on tavallaan juuri se, mitä odottikin:

– Koska Australia on niin kaukana, sinne oli pakko päästä, Nuppu summaa.

Halu päästä takaisin on sekin kova, mutta ennen kuin lentokone suuntaa kohti kengurumaata, taloudellinen tilanne pitää saada kuntoon, jossa budjetti kestää tällaisen ekskursion.

## ARKIELÄMÄ. NYT!

Ennen kuin rahat seuraavaa viiden kuukauden rupeamaa varten on säästetty, Nupun elämä täyttyy muun muassa tv-ohjelmien parissa. Myös uutta musiikkia pitäisi olla luvassa. Nerdee työstää jatkoa vuonna 2005 julkaistulle *Walls Around* -levylle. Sen julkaisuajankohtaa ei olla vielä kuitenkaan uskallettu ilmoittaa.

Haastattelun mittaan Nuppu on ehtinyt leikkiä *Talkmanin* kanssa. Ilman ohjeita tulkkausohjelman salat ovat vaarassa jäädä kirjaimellisesti sellaisiksi.

Ohjelma vaikuttaa ainakin hilpeältä, mutta myös kentältä kiirineiden tietojen mukaan mikrofoni ja äänentunnistus eivät ole aivan huippuluokkaa. Puhutaan siis pelaamisesta ihan muuten:

– Omistan itsekin PSP-käsikonsolin, ja se on pelikone, jolla tulee pelattua eniten. Suosikkipelejäni ovat *Lumines* ja *Lemmings*. Pidän käsikonsolipeleistä, koska ne sopivat niin hyvin satunnaiseen pelailuun, Nuppu sanoo.

– Kavereiden kanssa tulee kyllä pelailtua musiikkipelejä, *SingStareja* ja muita. *Guitar Heroa* en tosin ole vielä päässyt kokeilemaan kunnolla.

– *Buzz!*-musiikkitietokilpailukin tuntuu olevan tällä hetkellä muusikkopiireissä kova sana. Ei sitä verissä päin pelata, mutta kevyen tosissaan kyllä.

Kun *Talkmanin* kanssa on tullut leikittyä muutama hetki, sen käytännön hyöty tuntuu yhä vähäiseltä.

Hupikäyttöön se saattaa olla paikallaan, mutta ennen kuin ohjelmistoa ja käytettävyyttä on saatu päivitettyä, citysherpa opastaa ilman elektroniikkaa. ■

## NINTENDO

### LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GAMECUBE)

Sukupolvensa parhaisiin kuuluvaa Nintendo-peliä leimaa ristiriita. Harvaa Nintendo-peliä on odotettu yhtä sekaisin tuntein kuin ikivihreän *Zelda*-legendan GameCube-debyyttiä.

*Wind Wakerin* ihastusta ja vihastusta herättänyt piirrosmainen ilme pastellisävyineen ei kuitenkaan muuta sitä tosiseikkaa, että tämäkin *Zelda* on pelialan kermaa lähes kaikilla osa-alueilla. Nuoren Link-pojan tuulinen taival ei kenties pyri samankaltaiseen mahtipontisuuteen tai haastavuuteen kuin klassiset edeltäjänsä, mutta laajan valtameren ympärille rakennettu seikkailu on täynnä riemastuttavia tehtäviä, taisteluita ja oikeasti kekseliäitä sokkeloita.

Vaaroja lähtee tutkimaan aina hymyssä suin. Vaikka *Wind Wakerin* ulkoinen kauneus ei kaikille aukenekaan, sisäisen kauneuden ymmärtäminen onkin asia aivan erikseen.

## PLAYSTATION

### RATCHET & CLANK (PS2)

Harva peli nousee lähelle sitä puhtaan pelaamisen riemun tasoa, jonka alkuperäinen *Ratchet & Clank* asetti jo PlayStation 2:n alkuvaiheessa. Sukupolvensa parhaimpiin sen nostavat silmiähivelevän kauniit grafiikat, tunnelmalliset musiikit, sekopäinen hahmogalleria, hulvaton huumori ja täydellinen pelattavuus.

Kenttäsuunnittelu hakee vertaistaan, ja pelin läpäistyä sen haluaa aloittaa heti uudestaan. Erilaiset lisähaasteet, sivutehtävät ja mielipuolinen päivitettävä asearsenaali kasvattavat *Ratchet & Clankin* elinikää pitkälle yli tyypillisten nykypelien. Vaikka jatko-osat paransivatkin monia osa-alueita, on sarjan avaus ansainnut paikkansa nykyisen sukupolven parhaiden pelien kunniataululla.

## XBOX

### HALO: COMBAT EVOLVED

Joskus videopelien maailmassa syntyy todellisia ilmiöitä. Xboxin julkaisupeliksi monen mutkan kautta päätynyt *Halo: Combat Evolved* on yksi näistä. Sukupolvensa huippu on komealla ulkoasulla höystetty konsoliräiskintä, jota pelatessa ei kaipaile näppäimistön ja hiiren perään. Mutta *Halo* on myös enemmän: toimintaa värittävät hyvät ajoneuvot ja aseet, jotka yhdessä viekkaiden vihollisten ja laadukkaan käsikirjoituksen kanssa luovat ikimuistoisia ja aina erilaisia tilanteita.

Oikeuksiinsa pelin tarina pääsee yhdessä jaetulla ruudulla pelattuna, kun vaikeustason säätää kaakkoon. Tunnelma on todella katossa. Kun pakettiin lisätään lähiverkossakin toimiva erinomainen moninpeli, ei pelisarjan myöhempää fanikuntaa tarvitse ihmetellä.

LEGENDAARISESTA FANTASIAPELISTÄ TULI

# TIETOKONE-ELOKUVA

*Advent Children* sijoittuu aikaan kaksi vuotta PlayStationin *Final Fantasy 7* -pelin tapahtumien jälkeen. Elokuva on jo suunnitteluvaiheesta lähtien suunnattu pelin faneille, eikä muita kohderyhmiä ole ajateltu laisinkaan. Henkilöhahmot jäävät muille varsin tuntemattomiksi, eikä osia henkilöistä edes esitellä – he tippuvat ruudulle kirjaimellisesti taivaasta. Faneille kyseinen ilmaantuminen on toki vain pelisarjan tappeluja noudattava, ja siten myös ratkiriemukas tapahtuma. Samaa linjaa jatketaan läpi elokuvan.

Tavallisen katsojan näkökulmasta jumalaisen kaunista visuaalista antia lukuun ottamatta tarjonta ei lopulta ole järin häävi. Puolitoista tuntia lähes tauotonta ja tyylikästä rytinää innostanee toiminnannälkäisiä, sillä vauhti on salamannopeaa ja taistelut fysiikan lakeja uhmaavia. Oman painonsa toimintaan antavat pelisarjasta tutun **Nobuo Uematsun** mahtipontiset taistelusävelmät.

Juoni on saanut osakseen murskaavaa kritiikkiä, ja syystäkin. Sitä kun ei juuri ole. Tosin ei *Advent Childrenia* ole tarkoitettukaan miksikään shakespearemaiseksi näytelmäksi, vaan puhtaaksi aivot nollaavaksi viihteeksi.

Tekniseltä puolelta dvd-julkaisu on varsin onnistunut. Digitaalisesta lähteestä peräisin oleva kuva kärsii länsimaisia näyttöjä varten tehdyn käännöksen tuomista virheistä, jotka näkyvät etenkin pysäytyskuvissa. Äänimaailma on sen sijaan erinomainen, eikä lisämateriaalistakaan ole valitettavaa. Levyiltä löytyvät muun muassa elokuvan tekoon liittyvä dokumentti, trailereita, poistettuja kohtauksia ja lyhyt kertaus pelin tapahtumista. ■

PISTEET: ★★★

OHJAUS: **Tetsuya Nomura, Takeshi Nozue** PÄÄOSISSA: **Takahiro Sakurai, Ayumi Ito, Shotaro Morikubo, Keiji Fujiwara** KATSELI: **Joonas Pikkarainen**

FILMIFIN
WWW.FILMIFIN.COM

# ISOA JA PIENTÄ PELAAMISTA

Pelaamisen uusi sukupolvi pääsee tämän *PELAA!*-lehden arvosteluissa esille Xbox 360:n uutuuksien kautta – ja *Test Drive Unlimitedin* valtavasta paratiisisaaresta ja *NHL 07:n* valokuvamaisista grafiikoista lukiessa syntyy helposti mielikuva, että pelaamisen uusi sukupolvi on pelkästään suurempia pelimaailmoja ja kauniimpaa grafiikkaa.

Uudet koneet tuovat kuitenkin mukanaan myös uusia ominaisuuksia. Xbox 360:n mielenkiintoisesta, uudesta palvelusta puhutaan liian vähän: jokainen konsolin omistaja pääsee nimittäin ilmaiseksi Xbox Live Marketplaceen, kunhan konsolin vain kytkee kaapelilla verkkoon.

Sieltä voi sekä ladata testiversioita peleistä että ostaa kokonaisia pikkupelejä. Maksuvälineenä käyvät Microsoft-pisteet, joita voi ostaa kaupan hyllyltä tai verkosta luottokortilla.

Live Arcadeksi kutsutun pikkupelipalvelun valikoimasta löytyy mainiota koko perheen hupia. Klassikkokorttipeli *Uno* ja uudempi trendi-ilmiö *Texas Hold'em* -pokeri ovat molemmat mukavaa vaihtelua elämää suuremmille videopeleille. Niitä jaksaa pelata sekä itsekseen tekoälyä vastaan että toisia ihmisiä vastaan verkon välityksellä.

Hyvä idea ovat myös klassikkopelien uusintajulkaisut. Esimerkiksi *Pac-Man* on kestänyt hyvin yli 25 vuoden kulutuksen, eikä pillereiden popsimiseen sokkeloissa kyllästy vieläkään. Fantasiaseikkailu *Gauntlet* on puolestaan mainiota viihdettä, jos konsolin ääreen onnistuu kutsumaan kaverin peliseuraksi. Uusia pelejä julkaistaan Live Arcadeen jatkuvasti.

Live tarjoaa myös tärkeän välivaiheen niin pikkupelien kuin kaupan hyllyllä myytävien pelien hankintaan. Kun on lukenut kiinnostavasta pelistä vaikkapa *PELAA!*-lehdestä, voi näyteversion eli demon esimerkiksi *Test Drive Unlimitedista* ja *NHL 07:sta* ladata ilmaiseksi kotikonsolille. Vaikka arvostelumme ovat asiantuntijoiden tekemiä analyyseja, on hienoa että ostopäätöksen tueksi voi hakea vielä oman pelikokemuksen. Ikärajoja kannattaa kuitenkin katsoa: Marketplacella tarjoillaan demoja myös K18-peleistä.

Live Arcaden pikkupelit ja Marketplacen demot jäävät usein säihkyvän grafiikan ihmettelyn jalkoihin. Uusi sukupolvi tarkoittaa kuitenkin myös pienempiä, muttei vähäisempiä edistysaskeleita, joista voi olla yhtä paljon iloa kuin isommista peleistä.

## ARVOSTELUT


| | |
|---|---|
| TEST DRIVE UNLIMITED | 17 |
| NHL 07 VASTAAN NHL 2K7 | 18 |
| BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH | 22 |
| DEFCON | 22 |
| LEGO STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY | 24 |
| CARS – AUTOT | 24 |
| KINGDOM HEARTS II | 28 |


## ARVOSTELUASTEIKKO

***Pelien arvosteluissa tuomme esiin tärkeimmät asiat eli mitä uutta peliä valitessa täytyy tietää – tuli se sitten itselle tai lahjaksi. Yhdestä viiteen tähteen ulottuva asteikkomme tiivistää pelin laadun. Sen tueksi kerromme tekstissä, mitkä erikoispiirteet tekevät pelistä erityisen hienon tai huonon. Pelimakuja on yhtä paljon kuin pelejäkin – siksi lukijat voivat luottaa, että asiantuntijamme myös perustelevat mielipiteensä.***

★★★★★

Täysien pisteiden väärti peli on todella harvinaislaatuinen tapaus. Viisi pistettä tarkoittaa miltei täydellistä peliä. Sen valitessasi tiedät löytäneesi pelimaailman merkkiteoksen.

★★★★

Neljä pistettä ansainnut peli on erittäin hyvä paketti – se ei mullista maailmoja, mutta jaksaa viihdyttää pitkään. Vastinetta rahalle.

★★★

Perusvarma ajantappaja. Ei suuria vikoja, muttei myöskään huikeita ihmeitä.

★★

Tällaisen pelin lajityypin pitää olla lähellä sydäntä, jotta sen parissa jaksaa viettää aikaa. Kahden pisteen peleissä on puutteita.

★

Tällaisiin ei kannata tuhlata aikaa eikä rahaa. Yhden pisteen peli on roskajulkaisu.

## MITÄ MERKINNÄT pelipaketeissa tarkoittavat?

18+ 15+ 11+ 7+ 3+
www.pegi.info

**Ikämerkintä.** Tämä on pelin suositusikäraja. Pelien ikärajat ovat suosituksia 15-ikärajaan asti. Vain alle 18-vuotiaalta kielletyn pelin ikäraja on sitova. Peliä ei saa luovuttaa alle 18-vuotiaalle.

**Väkivalta.** Peli sisältää väkivaltaa.

**Seksi.** Peli sisältää seksuaalisviritteistä materiaalia ja/tai alastomuutta.

**Kiroilu.** Peli sisältää voimakasta kielenkäyttöä.

**Huumeet.** Pelistä löytyy viittauksia huumeisiin ja/tai huumeidenkäyttöön.

**Kauhu.** Peli sisältää pelottavaa materiaalia/kauhua.

**Syrjintä.** Peli sisältää syrjintää ja/tai syrjintään rohkaisevaa materiaalia.

Lisätietoa osoitteista www.vet.fi ja www.pegi.info

PELIARVOSTELUT

# TEST DRIVE UNLIMITED

***Aurinko paistaa Havaijin keskitaivaalta. Lähtöviivalle on kerääntynyt miljoonien eurojen arvosta kiiltävää peltiä: Alfa Romeot, Aston Martinit ja Caterhamit murisevat haastajan Mercedes SLK:lle. Edessä on tuhansia kilometrejä avointa tietä – Test Drive -sarjassa pelaaja saa toteuttaa syvimmät autoiluhaaveensa.***

Tämä on peli unelmasta. Se vastaa kuvitelmiin: millaista olisi lähteä Havaijille 200 000 dollaria taskussa, ostaa auto ja talo, ja ajella sitten ympäri O'ahun tulivuorisaarta? *Test Drive Unlimitedissa* saa kaahailla vuoristokaarteisiin, kurvailla rantateillä ja kiihdytellä valtaväylillä, eikä kolari vie autoa lunastukseen ja kuskia ruumishuoneelle.

Xbox 360:n versio on jo kaupoissa. Sen ääressä huomaa taas, että pelaamisen uusi sukupolvi tarjoaa todella entistä vaikuttavampia kokemuksia. Auringonlaskut havaijilaisilla hiekkarannoilla ja Honolulun kaupungin pilvenpiirtäjien keskellä tuntuvat asioilta, joita ei vanhoissa peleissä nähnyt.

*Test Drive Unlimitedin* ääreen liimaa myös hyvä peli. Pelaaja keräilee Ferrareita, Corvetteja, japanilaisia urheiluautoja ja Ducatin ja muiden huippumerkkien moottoripyöriä. Kilpailuissa voitetut rahat voi sijoittaa paitsi uusiin menopeleihin, myös näyttävämpiin asuntoihin ja erilaisiin vaatteisiin.

### TUTKIMUSMATKOJA

Ensimmäiset tunnit kuluvat kuitenkin O'ahun saarta kiertäessä. Pelaaja voi matkustella minne tahansa, ja peli palkitseekin kuskit, jotka vain tekevät tutkimusmatkoja ympäri tieverkostoa. Tekijöiden arvioiden mukaan koko alueen tutkimiseen kuluu helposti kokonainen vuorokausi. Seikkailija löytää esimerkiksi huippumalleja, joille voi tarjota peukalokyytejä kotiin.

Mikäli pelikonsoli on kiinni Xbox Live -verkossa, saarella törmäilee ja ohittelee kuitenkin myös toisia ihmispelaajia. Se on erikoisin *Test Drive Unlimitedin* uusista ominaisuuksista: nettipeli kansoittaa pelimaailmaa automaattisesti muilla kuskeilla, vaikka kaikki keskittyisivät tietokonetta vastaan pelaamiseen. Näin syntyy tunne oikeasti elävästä ympäristöstä – ilman verkkoyhteyttä O'ahu tuntuukin hieman autiolta.

Kovimmat virtuaalikuskit saattavat manata yksinkertaista ajomallia, mutta aloittelijat ovat tyytyväisiä. Vaikeustasoa voi säätää elektronisten ajoapujen avulla helposta jonkinasteiseksi simulaattoriksi. Mistään *Gran Turismosta* tai *Forzasta* ei ole kyse, mutta varsinkin tehokkaimpien autojen hallinta on haastavaa ilman luistonestoa.

Mutta ei *Test Drive Unlimitedissa* olekaan kysymys sekuntien hiomisesta pois kierrosajoista, vaan puhtaasta ajamisen unelmasta. Ikkunat alas rullattuna, V8-moottorin ulvoessa ja auringon paistaessa Suomen syksy unohtuu. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: **Autoilupeli, jossa ajetaan unelma-autoilla vapaasti suurella saarella.**

JÄRJESTELMÄ: **Xbox 360** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1-8 (moninpeli vain verkossa)** VERKKOPELI: **kyllä** TESTASI: **Lassi Kurkijärvi**

# KUMPI ON LEIJONA, KUMPI LAMMAS?

***Perinteinen kiekkopelien taistelu eli NHL 07 vastaan NHL 2K7 saa uutta väriä – ja muuttuu pelaajalle entistä vaikeammaksi seurata. NHL 07:sta on nimittäin myynnissä kaksi versiota: vaikka paketin päällä lukee sama nimi, Xbox 360:lla pelataan täysin eri peliä kuin muilla koneilla. Myös NHL 2K7:n Xbox 360 -versiossa katsellaan kiekkoilua upouudesta vinkkelistä.***

NHL 07 pc:lle näyttää hyvältä...

PELIVERTAILU

**GRAFIIKKA**

Tässä kategoriassa EA:n *NHL 07* pyörittää *2K7:aa* kuin viidellä kolmea vastaan ylivoimalla: vertaus pitää paikkansa todellisuudessakin, sillä EA Sportsin kiekkoilun parissa työskentelee paljon isompi joukko graafikoita.

Varsinkin Xbox 360:lla ero on murskaava. *NHL 07* on uuden sukupolven näyttävin peli, varsinkin kun välianimaatioissa kamera viedään lähelle pelaajia. *PELAA!*-lehden haastattelema pelin tuottaja **Andy Agostini** kertoikin, että jokaista kiekkoilijaa mallinnetaan pari päivää, ja jokaisen joukkueen pelipaitoja viikon verran. Ei siis ihme, että uuden sukupolven versioon ei saatu SM-liigaa, joka löytyy PS2:lta, Xboxilta ja pc:ltä.

*NHL 2K7:n* Xbox 360 -versiossa uutta on puolestaan Cinemotioniksi kutsuttu kamera, joka liikkuu pelitapahtumien mukaan. Yllättäen se toimii perinteistä hallin katon lähellä leijuvaa näkökulmaa paremmin, ja samalla pelaaja pääse katsomaan kiekkoilua lähempää. *NHL 07:n* perinteiseen kameraan ei haluaisi palata, mutta EA:n pelin parempi grafiikka vie kuitenkin voiton.

PlayStation 2:lla ja Xboxilla versioiden ero on pienempi. *2K7:ssa* pelaajat liikkuvat kauniimmin, mutta *07:n* yksityiskohtia katselee mieluusti. Vain SM-liigan pelipaidat ovat EA:n pelissä vieläkin vähän vasemmalla kädellä tehdyn näköisiä.

**Voittaja: *NHL 07* (Xbox 360)**

**ÄÄNET**

Yllättäen *NHL 2K7* ottaa aluksi johtoaseman: kiekkopeliin tuodaan ensimmäistä kertaa taustalle musiikkia, joka mukautuu pelitapahtumiin. Ottelun suvantokohdat soivat rauhallisesti, mutta tunnelman kiihtyessä myös orkesteri pauhaa entistä kovempaa.

Hiljalleen ideaan alkaa kuitenkin kyllästyä, jolloin on aika kuunnella selostajia. Silloin *NHL 2K7* alkaa toistaa itseään. Kuulostaa siltä kuin uuteen versioon ei olisi nauhoitettu juuri yhtään kommentteja, vaan meno on kiekkoveteraaneille tuttua pulinaa.

*NHL 07:ssa* on sen sijaan tehty töitä – esimerkiksi peliin tuodaan oikeiden selostuksien tapaan vastakkainasetteluita niin joukkueiden kuin pelaajista löytyvien taisteluparienkin välille.

**Voittaja: *NHL 07* (kaikki versiot)**

Vinot näkökulmat luovat NHL 2K7:aan oman tunnelmansa.

**PELATTAVUUS**

Perinteisesti *NHL 2K7:n* vahvaa aluetta oleva pelattavuus on tällä kaudella tiukempaa vääntöä.

Heikoimmaksi jäävät PlayStation 2:n, Xboxin ja pc:n versiot *NHL 07:sta*. Systeemiä on uudistettu hieman: peliohjaimen oikea analogitikku syöttää kiekkoa tai taklaa, ja vedot lähtevät olkapäänapilla. Systeemi on sekava, sillä välillä taklauksen sijaan tikun heilautusta seuraakin syöttö irtokiekosta vastustajan suuntaan. Pelaaminen onnistuu pc:llä näppäimistöllä, mutta parempi ratkaisu on esimerkiksi Xbox 360 Controller for Windows -peliohjaimen hankkiminen.

*NHL 2K7* ei ole puolestaan juuri muuttunut edeltäjistään. Perusohjaus ja kiekkoilu toimivat siis kuin Venäjän ylivoimapeli, mutta toisaalta ilman kehitystä uuden version ostaminen tuntuu turhauttavalta.

Kaikki katseet kääntyvätkin *NHL 07:n* Xbox 360 -version suuntaan.

Sieltä löytyy tämän kauden suuri lupaus: tämä on kaikkien aikojen parasta videopelikiekkoilua. Koko touhu on laitettu uusiksi. Vasemman käden peukalo ohjaa analogitikulla luistelua ja oikea peukalo pelaajan mailaa.

...mutta Xbox 360 -versiona se näyttää vielä paremmalta.

Mielikuvituksen varassa. Pelaajan täytyy kuvitella tapahtumat 2d-kaukalossa vilistävistä symboleista ja loputtomista taulukoista.

## VALMENTAJAKSI VAIN VERKOSSA

Suomalaisen **Risto Remeksen** kehittämän kiekkovalmennuspelin eli *Eastside Hockey Managerin* uuden *2007* version voi ostaa nyt vain verkosta. Legendaarista *Football Manager* -jalkapallovalmennuspeliä julkaisevan Sports Interactiven suojeluksessa oleva peli on loppuun asti hiottua aivojumppaa.

Vaikka ottelunäkymään voi vaikuttaa vain ketjuvaihdoksilla ja taktiikkataululla, on pallosymbolien seuraaminen kaukalossa hermoja raastavan jännittävää. Ja jokainen todellinen fani tietää, että omaa suosikkijoukkuetta osaisi kuitenkin valmentaa paremmin kuin se nykyinen kaveri. *Eastside Hockey Managerissa* sen voi todistaa – tai tunnustaa, ettei ehkä sittenkään osaisi.

Osta peli netistä osoitteessa: *www.eastsidehockeymanager.net.*

Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi kunnon lämäri lähtee vetäisemällä tikkua poispäin maalista ja sitten työntämällä kohti maalia – vastaavanlaista systeemiä on käyttänyt nyrkkien ohjaamiseen *Fight Night* -nyrkkeilypelisarja.

Harhautuksetkin onnistuvat oikeanpuoleisella analogitikulla. Systeemi saa maalit tuntumaan pelaajan omilta ansioilta: nyt kiekkoa voi vispata juuri sinne minne haluaisi, eikä maalivahtia voi vain harhauttaa temppunapilla.

Tästä seuraa, että jopa pelkkiä rangaistuslaukauksia on jännittävä ampua. Tuntuu siltä, että erilaisten maalien tekemiseen ei ole mitään rajaa. Maalivahdit reagoivat harhautuksiin hienosti ja onnistunut harhautus tuntuu todella palkitsevalta.

Muitakin pelattavuusuudistuksia voisi listata kymmenittäin: taklauspelistä on tehty järkevää, eikä isoja niittejä jaella enää jatkuvasti. Turbonappi on poistettu, joten hyökätessä pitää ajatella, ei vain painaa täysillä. Pelaajien välilläkin on nyt eroja, sillä kiekkoilijat on jaettu seitsemään eri luokkaan. Mukana on esimerkiksi pelinrakentajia, tarkka-ampujia, murskaajia ja roikkujia.

Tällainen uudistus avaa silmät: uuden sukupolven virtuaalijääkiekkoilu voi todella olla paljon enemmän kuin mihin viime vuosien aikana totuttiin!

**Voittaja: *NHL 07* (Xbox 360)**

## KOLME KYSYMYSTÄ

**NHL 07:N TUOTTAJALLE ANDY AGOSTINILLE**

**Valittavatko oikeat pelaajat koskaan siitä, että heidän taitonsa on pelissä arvioitu liian huonoiksi?**

– NHL-kiekkoilijat eivät. Monet kyllä toivovat pääsevänsä mukaan ja varsinkin nuoremmat kaverit saattavat antaa vinkkejä, että heidän rannelaukauksensa on todellisuudessa parempi kuin pelissä. Mutta amerikkalaisen jalkapalloilun pelaajat ovat omien pelikykyjensä suhteen aivan hullua väkeä!

**Huijaako tekoäly NHL-peleissä eli antaako peli epäreilua etua tasoitusmaalien tekemiseen?**

– Ei! Pelaajat vain luulevat näin, koska he alkavat lepsuilla johtoasemassa. Meiltä kysytään tätä usein, mutta vastaus on todella ei.

**Miksi pc-versio *NHL 07:sta* on tehty vanhan teknologian päälle?**

– Ensi vuodeksi asiaa pohditaan uudelleen. Pelkkä Xbox 360 -version valmiiksi saaminen vei kuitenkin niin paljon aikaa, ettei pc-käännös olisi yltänyt vaatimallemme tasolle. Xbox 360 -versiohan on alusta pitäen tehty uusi peli.

### NHL 07 (XBOX 360)

PISTEET: ★★★★★

LYHYESTI: Parasta NHL-kiekkoilua koskaan.

IKÄSUOSITUS: S-7 JULKAISU: myynnissä PELAAJIA: 1–4
VERKKOPELI: kyllä TESTASI: Lassi Kurkijärvi

### NHL 07 (PS2, PSP, XBOX, PC)

PISTEET: ★★★

LYHYESTI: Vain päivitys NHL 06:een: ohjausuudistus ei sytytä ja SM-liiga on puolivillainen – mutta pelaaminen on silti hauskaa.

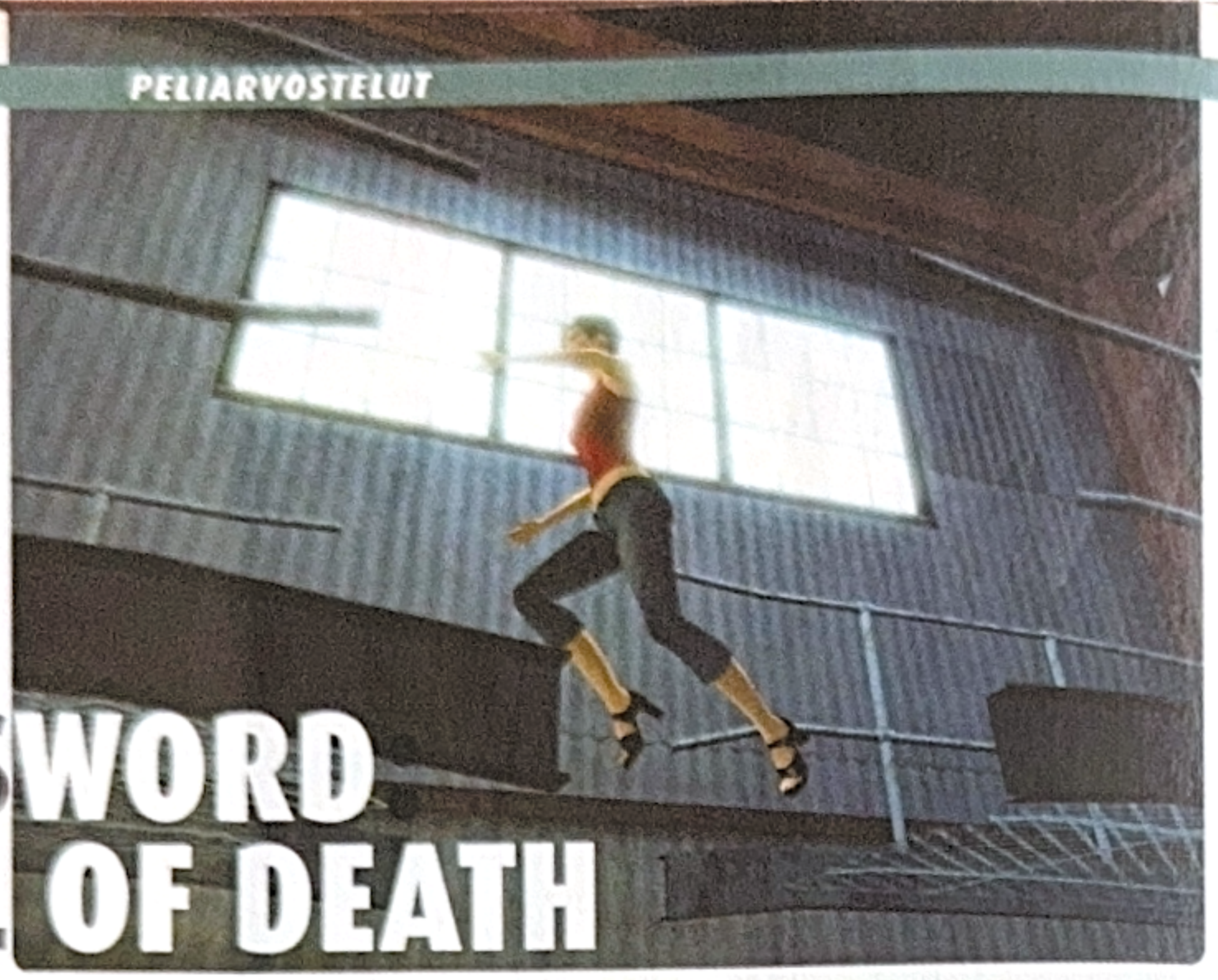
IKÄSUOSITUS: S-7 JULKAISU: myynnissä PELAAJIA: 1–2
VERKKOPELI: kyllä TESTASI: Miikka Lehtonen

### NHL 2K7 (PS2, XBOX, XBOX 360)

PISTEET: ★★★½

LYHYESTI: Kuningas on kuollut – tai ei sentään. Kyllä 2K7 on kelpo kiekkoa, edeltäjänsä malliin.

IKÄSUOSITUS: S-3 JULKAISU: 27. lokakuuta PELAAJIA: 1–4
VERKKOPELI: kyllä TESTASI: Lassi Kurkijärvi



# BROKEN SWORD THE ANGEL OF DEATH

*Broken Sword: The Angel of Death* on tuulahdus vanhaa sekoitettuna uuteen. Se on peliveteraani **Charles Cecilin** johtaman pelistudion suunnittelema vanhan koulukunnan seikkailupeli modernilla ulkoasulla ja käyttöliittymällä varustettuna. Tämä peli on kuin hyvä, mutta perinteisen kaavan mukaan kirjoitettu jännitystarina. Kertakäyttöviihteen parissa viettää mielellään aikaansa, mutta kun se on lopulta ohi, ei sen ääreen enää palaa.

Vaikka järjestysluku nimestä puuttuukin, *Broken Sword* -sarja on edennyt jo neljänteen peliin. Sen vastentahtoisena sankarina toimii edelleen aina hyväntuulinen seikkailijalakimies George Stobbart. Tällä kertaa mies lankeaa kauniin naisen pauloihin ja sekaantuu sitten tuttuun tapaan muinaisiin mysteereihin ja salaliittoihin. Temppeliherrojen salaisuudet eivät vain näytä jättävän miestä rauhaan. Myös vanha aisapari, ranskalainen reportteri Nico Collard palaa takaisin kuvioihin.

## AIVOT KOETUKSELLA

Perinteisten seikkailupelien tavoin pelaaminen hoituu hiirellä osoittamalla ja klikkaamalla. Kolmiulotteisuus on lähinnä visuaalinen elementti. Pelaaminen koostuu erilaisten ongelmatilanteiden ratkomisesta, jotka ovat melko vaikeita haasteita, vaikka loogisia ovatkin.

Pahimpia ongelmakohtia ovat hakkerointiminipelit ja hyvää englannin kielen taitoa vaativa muinaisten käsikirjoitusten tulkitseminen vihjeiden saamiseksi.

Ongelmiin saa apua tekijöiden kotisivuilta, joihin löytyy suora linkki pelin valikoista. Jumiin siis ei jää, vaikka omat hoksottimet eivät jossain kohdassa pelaisikaan. Näin jännittävän seikkailutarinan saa seurata alusta loppuun, vaikka sen sitten unohtaisikin hyllylle. ■

PISTEET: ★★★½

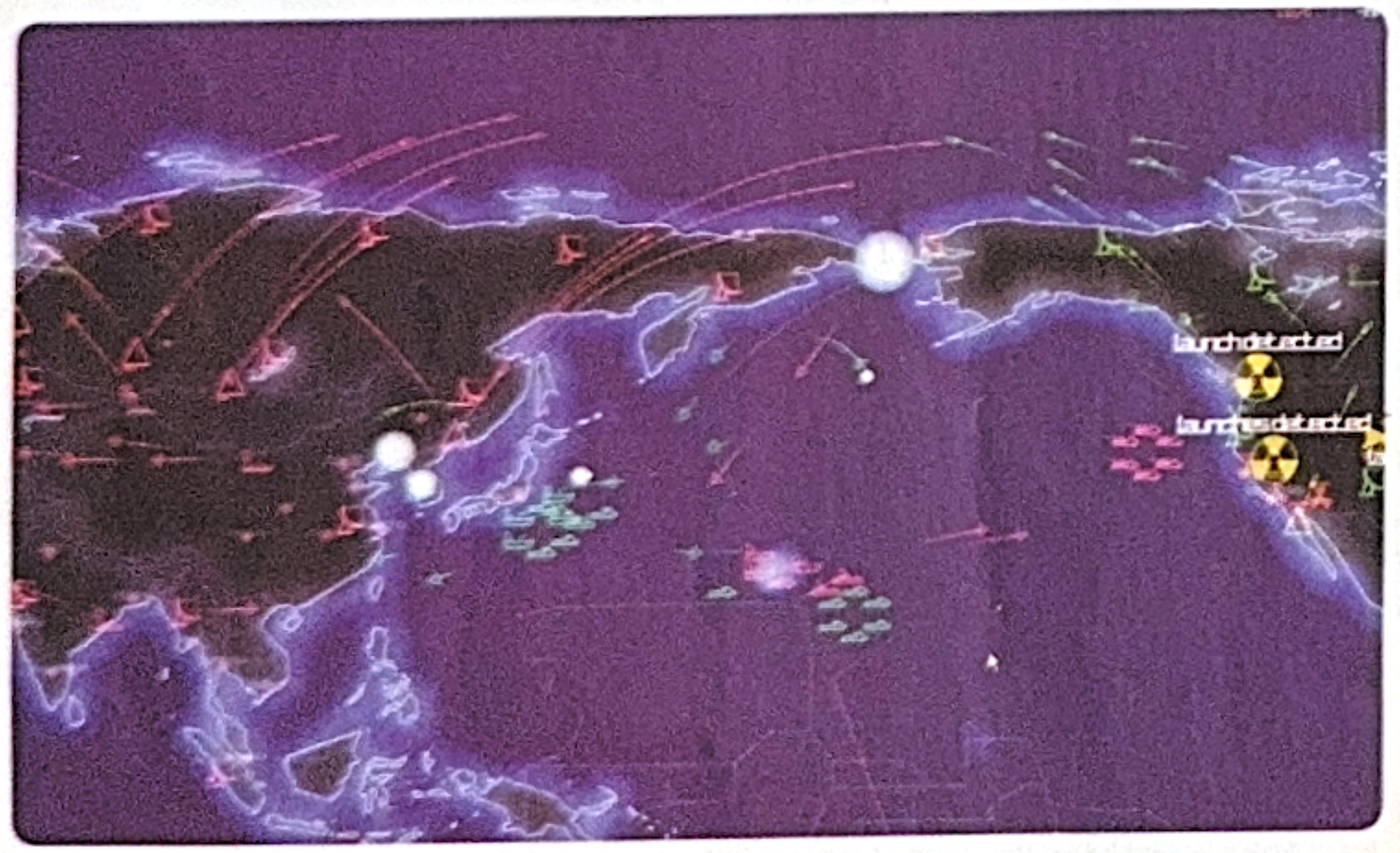
LYHYESTI: **Hyvin suunniteltu ja käsikirjoitettu vanhan koulukunnan seikkailupeli uusissa kuorissa.**

JÄRJESTELMÄ: **pc** IKÄSUOSITUS: **S-11** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Miika Huttunen**

# DEFCON

Vain verkossa Steam-palvelussa (*www.steampowered.com*) myynnissä oleva *Defcon* kuuluu ainutlaatuisten tietokonepelien kerhoon. Englantilaisen, pienen Introversion-pelitalon luomus kuvaa maailmaa sellaisena kuin sen kylmän sodan aikaan oli: ydinaseet oltiin valmiina laukaisemaan, ja lopputuloksena olisi ollut maailmanloppu. Sitten jossitellaan. Mitä jos suurvallat olisivatkin päätyneet ampumaan siiloissa odottavat ohjukset?

*Defconissa* ei ole mitään väkivaltaista, vaan se on hyvin samankaltainen kuin S-15-ikärajan saanut elokuva *Tohtori Outolempi* ja S-11-ikärajalla varustettu *Wargames – Sotaleikit*. Sota on vain bunkkerin suurelle näytölle piirtyviä neonkaaria, jotka kuvaavat valtavia ydinpommeja matkalla maailman halki. Taustalla soi surumielisiä sointuja ja kuuluu ilmastoinnin huminaa ja tietokoneiden piipitystä. Tunnelma on kuitenkin pelottava ja voimakas, kun ymmärtää mistä touhussa on kysymys.




Tätä suurempaa sodanvastaista peliä ei ole tehty. *Defconin* yksinkertaista strategiaa on hauska pelata: minne sijoittelisin tutka-asemat, entä ilmapuolustukset? Ydinsodan surullinen lopputulos on joka tapauksessa selvä, mutta kenelle jäisi jäljelle edes yksi kaupunki? ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: **Ydinsotapeli, joka näyttää taideteokselta. Se opettaa, kuinka hullua sota on.**

JÄRJESTELMÄ: **pc** IKÄSUOSITUS: **ei määritelty** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1–6** VERKKOPELI: **kyllä** TESTASI: **Lassi Kurkijärvi**

TILAA NOPEASTI OMASI! RAJOITETTU PAINOS!

FINNMANGA 2 - SUOMALAISTA MANGAA!

FINNMANGA 2 ON NYT SAATAVILLA TILAUSTUOTTEENA! TILAA NYT AINUTLAATUINEN 100-SIVUINEN ALBUMI OMAKSESI HINTAAN **7 EUR +POSTIKULUT**. TOIMI NOPEASTI, SILLÄ ALBUMIA ON SAATAVILLA VAIN RAJOITETTU PAINOS!

VOIT TILATA MYÖS NETISTÄ: www.animelehti.fi/finnmanga

VIHDOIN SUOMALAISTA MANGAA! TÄTÄ ALBUMIA ET LÖYDÄ KAUPOISTA!

7€ +PK

h'town

H-Town Oy / Finnmanga
VASTAUSLÄHETYS
Tunnus 5012279
00003 HELSINKI

Postimaksu maksettu

☐ **KYLLÄ KIITOS!**
Tilaan Finnmanga 2-albumin hintaan 7,00 euroa (+ 2,25 euroa postikuluja).

P!13

**ALBUMIN SAAJAN TIEDOT**
Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:
Syntymäaika:

**ALBUMIN MAKSAJAN TIEDOT** (täytä vain jos saaja ja maksaja ovat sama henkilö)
Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:
Syntymäaika (ppkkvvvv):
Allekirjoitus:
(huoltajan, jos alle 18v.)

*Koko perheen yhteistä LEGO-seikkailua*

# LEGO STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY

Ensimmäinen *LEGO Star Wars* oli nuoremmille suunnattu kevyt toimintapeli, mutta se saavutti silti suosiota myös vanhempien *Tähtien sota* -fanien keskuudessa. Syynä oli pelin sydämellinen huumori ja persoonallinen ulkoasu: kuka voisi vastustaa LEGO-palikoita? Saman muotin ympärille rakennettu jatko-osa on entistäkin laajempi ja mikä tärkeintä, se keskittyy kokonaan alkuperäiseen eli parempaan *Tähtien sota* -elokuvatrilogiaan.

Kuten ykkösosassakin, pelissä ohjastetaan elokuvien lukuisia sankareita läpi tarinoiden tärkeimpien kohtauksien. LEGO-ukot seikkailevat tutuissa maisemissa, jotka on tosin nekin koottu LEGO-palikoilla. Pelaajat pääsevät räiskimään ja loikkimaan muun muassa Mos Eisleyn kaduilla, Kuolontähden käytävillä, Dagobahin soilla ja Endorin metsissä.

Tällä kertaa mukana on myös kunnon ajoneuvo-osuuksia, joissa lennetään avaruusaluksilla ja kiitureilla. Erityisesti avaruuslentelyosiot ovat huikean hauskaa puuhaa, ja myös todella komean näköisiä. Joissakin kentissä voi myös liikkua AT-ST-kävelijöillä tai hiekkakiitureilla.

### HELPPOA PELIÄ

Pelaaminen on edelleen helppoa. Oli ohjauksessa sitten Han Solo, Ben Kenobi, prinsessa Leia tai vaikkapa Boba Fett, eivät sormet mene ristiin. Käytännössä taistelemiseen ja toimimiseen tarvitsee vain kahta nappia.

Kuoleminenkaan ei ole pelissä kuin hidaste, sillä painopiste on LEGO-nappuloiden muodossa olevien pisteiden kerääminen. Pisteillä voi ostaa muun muassa uusia pelihahmoja ja aluksia vapaapeliä varten.

**Ei niin helppo tai vaikea. Pelissä on mukautuva vaikeusaste, joka muuttuu sen mukaan, kuinka hyvin tai huonosti pelaaja pelaa. Peli sopii erinomaisesti kaikenikäisille.**

Hahmotyypeillä on myös omat erikoisuutensa, kuten kiipeilykoukut, esineiden kasaaminen ja leijuttaminen Voimalla sekä droidien kyky avata erilaisia ovia ja esteitä. Pelatessa joutuukin vähän väliä vaihtamaan pelihahmoa päästäkseen eteenpäin. Se onnistuu lennossa.

Suurin osa vetovoimasta syntyy hyvästä yhdistelmästä: helposta pelattavuudesta, huumorista ja hauskasta ulkoasusta. Pelattavaakin riittää, sillä kun kaikkien kolmen elokuvan tarinat on pelannut läpi, voi pelattuihin kenttiin palata uudestaan vapaapelitilassa etsimään kaikki salaisuudet ja tutkimaan kätketyt pelialueet. ■

PISTEET: ★★★★½

LYHYESTI: **Hauska ja sydämellinen, kaikenikäisten *Tähtien sota* -fanien toimintapeli.**

JÄRJESTELMÄ: **PS2, Xbox, Xbox 360, pc, PSP (myös DS ja GBA)** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1–2** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Miika Huttunen**

# CARS – AUTOT

*Mallikasta ja lapsekasta kaahailua*

*Autot*-animaatioon perustuva peli on vahva yllättäjä: sen suunnittelijat ovat selvästi pitäneet mielessä nuoremmat pelaajat, mutta samalla he ovat ymmärtäneet, ettei lapsillekaan kelpaa huono peli.

*Carsin* asetelma sopii toki pelimaailmaan loistavasti: autoja on ajettu läpi videopelien historian, ja nytkin mukaan peliä rakentamaan tuotiin muista kaahailuista tunnetut tekijät. Niinpä ajotuntuma on kohdallaan.

Muutenkin lopputulos toimii yksinkertaisen, mutta hauskan ehdoilla. Esimerkiksi kilpakumppanit osaavat sopivasti odotella hitaampaa kuskia. Toisaalta mestarikaan ei pääse helpolla, vaan silloin tekoäly osaa roikkua puskurissa loppuun saakka.

Joitakin tällainen suunnittelu ärsyttää, mutta *Carsin* tapauksessa se

kiteyttää suunnittelijoiden asenteen. Hyvä elokuvapeli osaa palvella monenlaisia yleisöjä, ja on silti samalla hyvä peli. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: **Ehjä paketti, joka on jopa elokuvaa parempi.**

JÄRJESTELMÄ: **PS2, Xbox, PSP, pc, Nintendo DS** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1–2** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Lassi Kurkijärvi**




# TILAA ANIME, SAAT DVD:N!

1. Henkien Kätkemä
2. Liikkuva linna
3. Kissojen valtakunta

VALITSE YKSI NÄISTÄ!

TILAA ANIME-LEHTI VUODEKSI (8 NUMEROA) HINTAAN 32,95 € + SAAT UPEAN ANIME-DVD:N KAUPAN PÄÄLLE!

- Suomen ainoa erikoislehti animesta, mangasta ja japanilaisesta pop-kulttuurista, ilmestyy 8 kertaa vuodessa
- Asiantuntevimmat artikkelit, kolumnit ja uutiset
- Aiheina myös pelit, cosplay, j-pop, j-rock ja paljon muuta!
- Täysin suomalainen julkaisu käsittelee ilmiöitä nimenomaan suomalaisen harrastajan näkökulmasta

## 3 TAPAA TILATA:

**1. Täytä** tämä tilauskuponki ja laita se postiin. Postimaksu on maksettu puolestasi.

**2. Netissä** www.animelehti.fi/tarjous Mainitse tarjoustunnus 200 3009.

**3. Tekstarilla** Lähetä viesti: lue an12kk leffanro nimesi yhteystietosi ikäsi numeroon **16369**. Esim. lue an12kk 1 maija meikäläinen animetie 1 a 00100 HKI 21

H-Town Oy / Anime
VASTAUSLÄHETYS
Tunnus 5012279
00003 HELSINKI

Postimaksu maksettu

☐ **KYLLÄ KIITOS!**
Tilaan Anime-lehden 12kk kestotilausjakson (8 lehteä) hintaan 32,95 eur ja saan tilaajalahjana upean DVD:n!

**VALITSE YKSI SEURAAVISTA HUIPPUELOKUVISTA:**
☐ 1. Henkien Kätkemä ☐ 2. Liikkuva linna ☐ 3. Kissojen valtakunta

200 3009

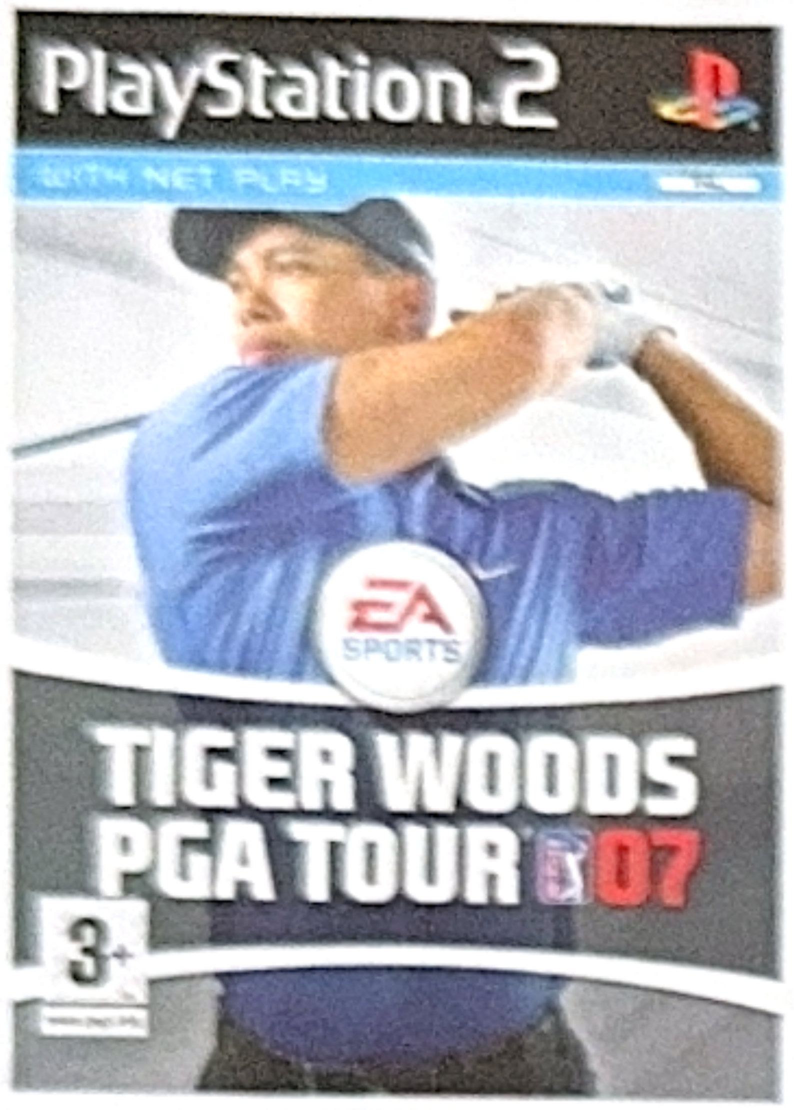
**LEHDEN SAAJAN TIEDOT** P!13

Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:

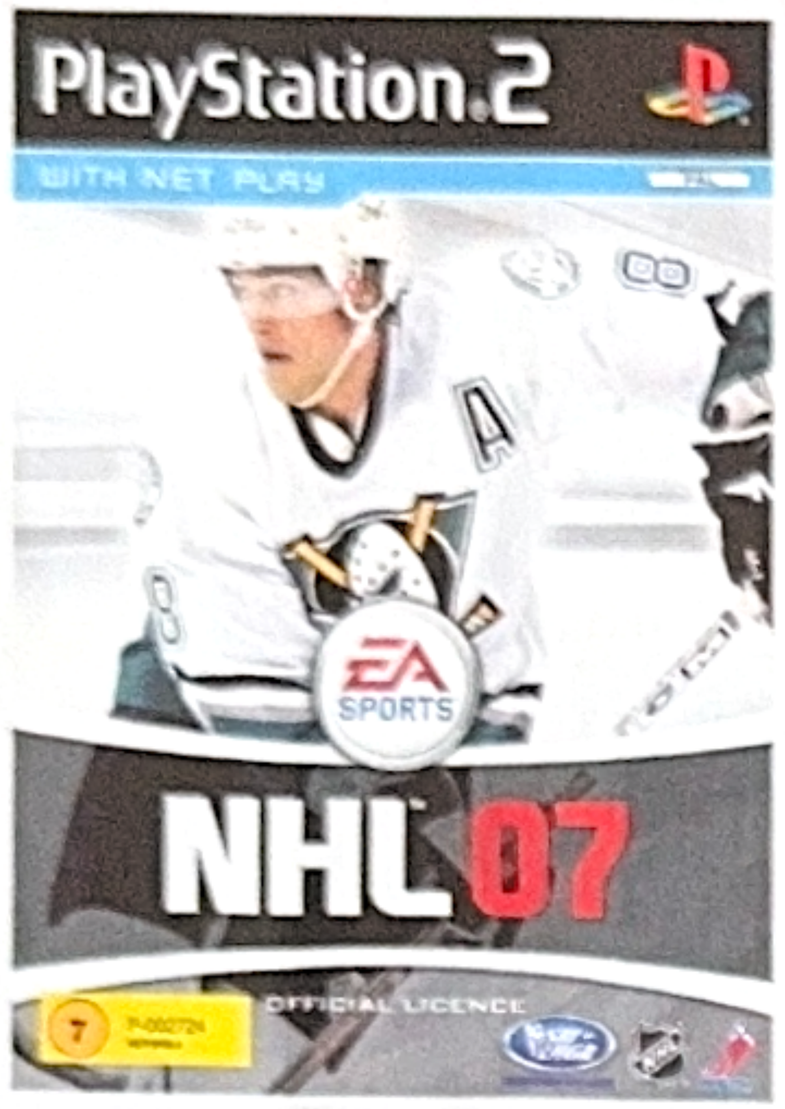
**LEHDEN MAKSAJAN TIEDOT** (täytä vain jos saaja ja maksaja ovat sama henkilö)

Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:
Syntymäaika (ppkkvvvv):
Allekirjoitus: (huoltajan, jos alle 18v.)

Tilaus alkaa kupongin saapumispäivän jälkeen seuraavaksi ilmestyvästä Animen numerosta. Tilaajalahjana oleva DVD toimitetaan tilaajalle heti, kun tilausmaksu on suoritettu. Kestotilaus jatkuu ilman erillistä uudistamista, ellei tilaaja irtisano tilaustaan tai muuta sitä määräaikaiseksi. Kulloinkin voimassaolevan kestotilaushinnan voi tarkistaa Anime-lehden tilaussivulta. Tämä tarjous on voimassa 24.11.2006 asti ja koskee vain uusia tilauksia Suomessa. Annettuja tietoja voidaan käyttää suoramarkkinointitarkoituksiin. Mikäli tilaajalahjana oleva DVD suuren kysynnän vuoksi loppuu varaa H-Town Oy oikeuden toimittaa korvaavan tuotteen tilalle. Tilaustekstiviestin hinta on 0,95 euroa. Palvelu toimii TeliaSoneran, Elisan, DNA:n, Tele Finlandin ja Saunalahden liittymissä.




PS2/Xbox
**Tiger Woods PGA Tour 07**
**64,90**
PSP/PC DVD
54,90/49,90




PS2/Xbox
**NHL 07**
**64,90**
PSP/Xbox 360/PC DVD
54,90/69,90/49,90

PS2/Xbox/GC
**FIFA 07**
**64,90**
PSP/NDS/PC DVD
54,90/49,90/49,90

**Xbox-kampanja**
**Rajoitettu erä EA:n huippupelejä**
**7,90-9,90/kpl**

PC
**Flight Simulator X**
**64,90**
Deluxe Edition 77,90

SUOMENKIELINEN!

PS2
**Karvinen 2**
**39,90**
PC 29,90
Nintendo DS
**Garfield 2**
**39,90**

Xbox 360
**Langaton ohjain**
**48,90**
Quick Charge Kit 32,90

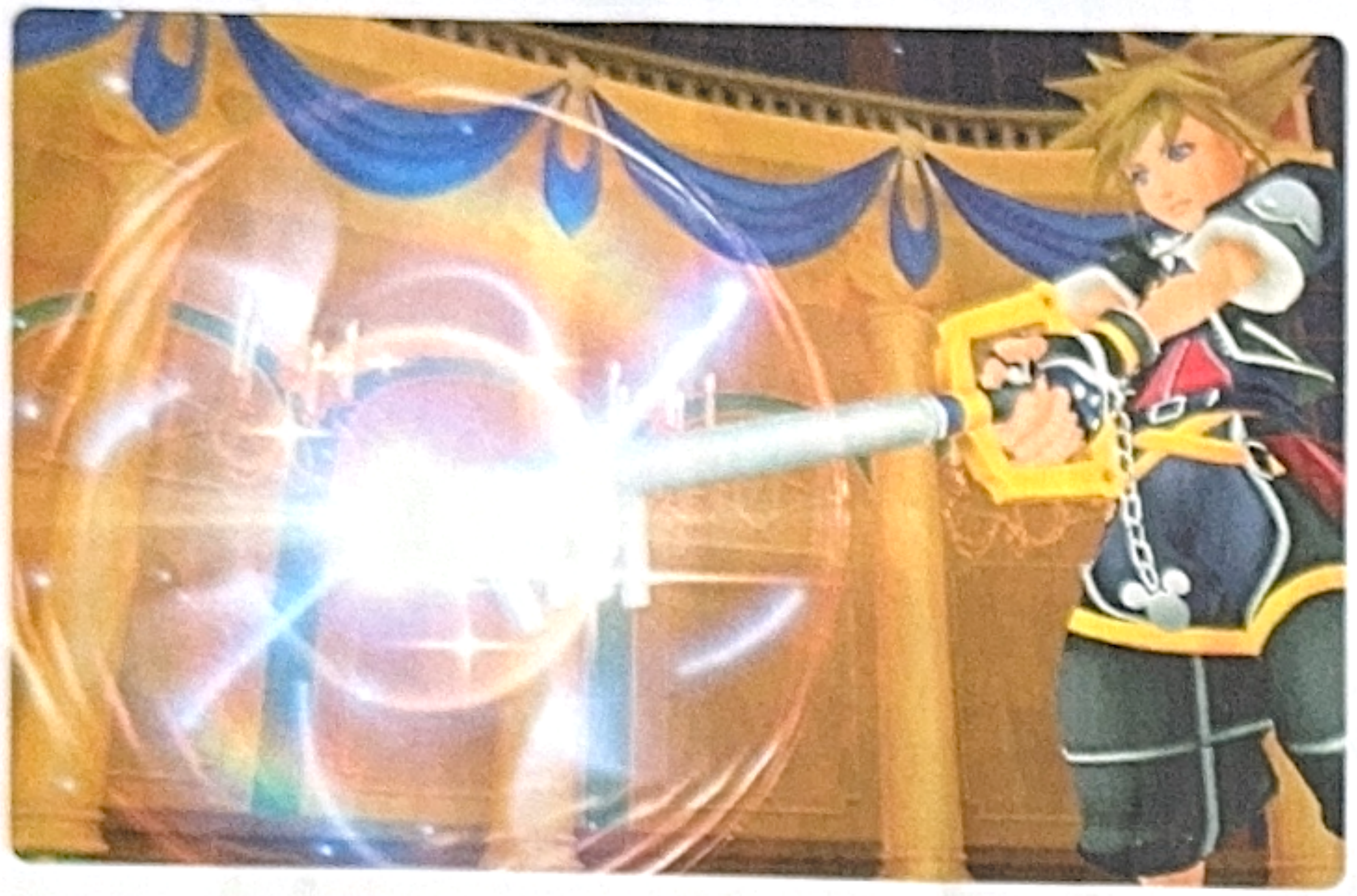
PRISMASSA ET MAKSA LIIKAA JA BONUKSET PÄÄLLE!

LÄTKÄ-FANIN UNELMA!

**Xbox 360-konsoli + NHL 07**
**399,00**

Xbox 360
**Xbox LIVE Arcade -peli**
**39,90**

ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA



# KINGDOM HEARTS II

***Ensimmäinen Kingdom Hearts yllätti pelaajat. Kuka olisi uskonut, että perinteisten japanilaisten Final Fantasy -roolipelien hahmojen yhdistäminen Disneyn omien piirroselokuvahahmojen ja -maailmojen kanssa olisi toiminut?***

Niin vain kävi. Epätavallinen yhdistelmä loi taianomaisen pelikokemuksen, joka löysi tiensä pelaajien sydämiin niin idässä kuin lännessä. Jatko-osaa on odotettu kuin kuuta nousevaa. Se on vihdoinkin täällä.

Pelin tarinassa seurataan nuoren Soran, mystisen Keyblade-miekan haltijan seikkailuja ympäri Disneyn piirroselokuvien maisemia. Sora etsii edelleen ykkösosan lopussa kadonneita ystäviään apunaan Aku, Hessu ja satujen kuningas, Mikki Hiiri. Vastassaan toveruksilla on Sydämettömiksi kutsuttujen olentojen lisäksi myös uusi uhka, Ei-ketkään -nimiset hahmot ja olennot.

Kokonaisuus on selkeästi ykkösosaa parempi. Se on etenkin käsikirjoittajilta uskomaton saavutus! Seikkailussa käydään ajoittain todella vakavissa ja synkissäkin tunnelmissa, mutta vastapainoksi tarjotaan myös iloa ja hersyvää huumoria. Peli sisältää paljon englanninkielistä puhetta, joten suhteellisen hyvä englannin kielen taito on tarpeen.

### TRON JA KAPTEENI JACK

Matkoillaan Sora törmää taas lukuisiin Disney- ja *Final Fantasy* -hahmoihin, joista osa jopa liittyy hetkeksi aikaa hänen matkaansa taistelussa Sydämettömiä ja Ei-ketkään -olentoja vastaan. Satumaailmat asukkeineen ovat uskollisia esikuvina toimiville piirroselokuville, mutta samalla peli herättää niiden hahmot henkiin ennennäkemättömällä tavalla.

Pelaaja tuntee usein olevansa itse sisällä vanhoissa suosikkielokuvissaan.

Seikkailemaan pääsee muun muassa *Aladdinin* Agrabahissa, *Nalle Puhin* metsässä, *Mulanin* Kiinassa sekä *Pienen merenneidon* Atlantiksessa ja Kurpitsakuninkaan rinnalla *Painajainen ennen joulua* -elokuvan omituisessa maailmassa.

Tällä kertaa mukana on myös muutama maailma, jotka perustuvat elävillä näyttelijöillä tehtyihin elokuviin. Niistä *Tronin* maailma on selkeästi onnistunein. *Pirates of the Caribbean* tuntuu puolestaan lievältä pettymykseltä kapteeni Jackista huolimatta.

### UPEA ULKOASU

Ison osan pelin tunnelmasta tekee uskomattoman upea ulkoasu. Peli herättää lukuisat satumaailmat eloon myös kuvakerrontansa ansiosta. Myös taisteluiden erikoisefektit ja animaatio ovat kauniita katsottavaa. Ajoittain pelikin tuntuu piirretyltä elokuvalta.

*Kingdom Hearts II* on kaunis sukellus Disneyn maailmoihin – se kertoo hienon sadun olematta kuitenkaan liian lapsellinen. Tämä peli on fantastinen matka ja kokemus, jota ei kenenkään kannata jättää väliin ikään ja sukupuoleen katsomatta. ■

PISTEET: ★★★★½

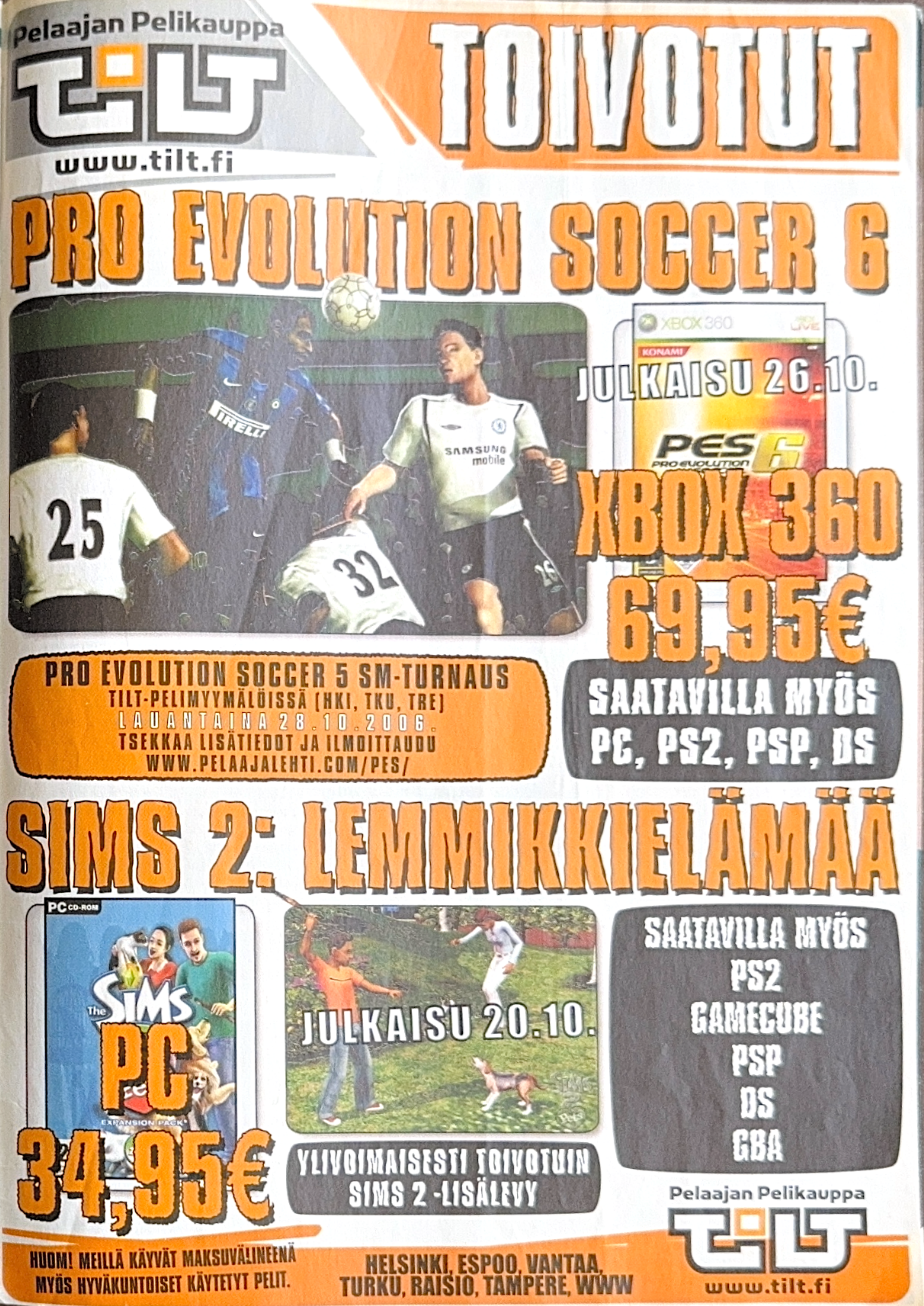
LYHYESTI: Upea ja satumainen toimintaroolipeli Disneyn satumaailmoissa *Final Fantasy* -pelien hahmoilla varustettuna.

JÄRJESTELMÄ: PS2 IKÄSUOSITUS: S-11 JULKAISU: myynnissä PELAAJIA: 1 VERKKOPELI: ei TESTASI: Miika Huttunen

■ Hei, me lennetään! Satumaailmoiden välillä liikutaan gummi-aluksella, jota voi itse parannella ja rakennella. Aluksella pääsee myös lentämään vanhoja räiskintäpelejä muistuttavissa kentissä.

■ Helppoa ja vauhdikasta. Ykkösosan kankeasta tasohyppelystä on päästy eroon. Nyt peli on puhdas toimintaroolipeli. Pelaaminen on sulavaa eikä vaadi monimutkaisia komentoja.



**ENSI NUMEROSSA JOULUN HITTIPELIT!**

**+ PALJON MUUTA PELIEN MAAILMASTA!**

**ILMESTYY 24.11.**

H-Town Oy/PELAA!
VASTAUSLÄHETYS
Tunnus 5012279
00003 HELSINKI

**KYLLÄ, haluan PELAA!:n vuodeksi (6 nroa.) kotiin hintaan 9,95 €**

Vain allekirjoitetut kupongit käsitellään! Tarjous voimassa vain tällä kupongilla!



# KÄNNYKKÄ TUMPPAA TUPAKAN

*"Olet hengannut jo jonkin aikaa ketjussa polttavan lohikäärmeen kanssa."*

Matkapuhelimilla ehkäistään nyt päihdeongelmia. Elämä On Parasta Huumetta ry on kehitellyt Raha-automaattiyhdistyksen tuella uudenlaisen tavan tehdä ennaltaehkäisevää päihdetyötä: mobiilipelin. *Mobihubussa* kysytään tupakointiin ja nuuskaamiseen liittyviä monivalintakysymyksiä.

Eteenpäin pääsee vain vastaamalla oikein. Pelaaminen on toteutettu hauskasti: pelihahmo kulkee linnassa ja menee läpi siitä ovesta, jonka yläpuolella pelaaja uskoo olevan oikea vastaus kysymykseen. Kysymykset vaihtelevat erittäin helpoista loppupuolen hyvinkin vaikeisiin.

Säännöllisen tupakoinnin aloitusikä Suomessa on 13–14 vuotta. Pelin pääasiallinen kohderyhmä on siis nuoret – osa kysymyksistä on yksinkertaisesti pienemmille lapsille aivan liian vaikeita. Tupakkakokeilut aloitetaan Suomessa kuitenkin jo 10–11 vuoden iässä, joten mahdollisuus olisi kehittää pelistä eri ikäryhmille suunnatut versiot.

Pieni miinus pelille on annettava siitä, että osa kysymyksistä on hieman epäselviä. Silloin oikea vastaus pitää opetella erehdyksien kautta. Väärästä vastauksesta aina pelin alkuun tipahtaminen saattaa olla turhauttava kokemus.

Pelin läpäiseminen tuottaa palkinnoksi koodin, jolla pääsee katsomaan pelin internetsivulla erilaisia aiheeseen liittyviä videopätkiä. Itse sain esimerkiksi katsella ja kuunnella *Idols*-ohjelmasta tutun **Roni Tranin** mietteitä päihteidenkäytöstä. On positiivista huomata, että nuorison tuntemat henkilöt ja idolit ovat antaneet oman panoksensa ehkäisevään päihdetyöhön.

Pelialustansa puolesta *Mobihubu* on kännykkä kourassa syntyneen nykynuorison makuun sopiva. Kokonaan toinen kysymys on, riittääkö pelkän triviatiedon lisääminen vähentämään tupakkakokeiluja ja tupakoinnin aloittamista. Perinteisesti tupakoivat nuoret ovat kohderyhmänä joka tapauksessa eniten tietoisia tupakan haittavaikutuksista.

Kokonaisuutena peli on kuitenkin mainio ja innovatiivinen keksintö. Se yhdistää ehkäisevän päihdetyön ja mobiiliviestinnän saumattomaksi kokonaisuudeksi. Kaikki uudet ja nykyaikaiset keinot, joilla pyritään vähentämään nuorison tupakointia, ovat enemmän kuin tervetulleita muinaisen walistuksen tilalle. ■

Jos puhelimen malli on sopiva ja asetukset kunnossa, voi ilmaisen pelin tilata lähettämällä tekstiviestin MOBIHUBU numeroon 18181. Vaikka itse peli ei maksa mitään, operaattorikohtaisesti voidaan veloittaa datasiirtomaksu, joka on pääsääntöisesti 0,00–0,30 euroa. Lisätietoja pelin lataamisesta löytyy pelin nettisivulta *www.mobihubu.fi*.

**KIRJOITTAJAT**

**Jari Hourula** (yhteisöpedagogi AMK), 33, on työskennellyt vuosia erityisnuorisotyöntekijänä ja tehnyt pitkään lastensuojelutyötä perheiden parissa. Jarin erityisenä kiinnostuksen kohteena on mediaväkivalta.

**Rieti Kuitunen** (sosionomi AMK), 30, on työskennellyt pitkään nuoriso- ja kasvatusalalla sekä lastensuojelualalla. Rieti on aina ollut kiinnostunut erilaisista rooli- ja sosiaalisista peleistä.

SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT · MIKROBITTI · NRJ · PlayStation

**DIGIEXPO**

**Suomen kattavimmat viihde-elektroniikkamessut 3.-5.11. Helsingin Messukeskuksessa**

- Pelimaailman kuumimmat uutuudet
- Kotiteattereiden parhaat äänet ja kuvat
- Digi-kuvauksen vinkit ja välineet
- Tietokoneet joka käyttöön
- Pelilavalla skaboja ja show-meininkiä – juontajina Thomas Puha ja Miika Huttunen
- Ajanmukaisimmat laajakaistat
- Matkapuhelimet jokaisen makuun
- Digitaalinen TV joka kodissa elokuussa 07
- Digiajan neuvola palvelee
- Huippuartistit lavalla

**Osallistu kilpailuun netissä ja voita liput messuille!**

SKIEXPO boardexpo Samalla lipulla talvikauden avaustapahtuma Skiexpo sekä lautailutapahtuma Boardexpo.

**Aukioloajat:** pe 3.11. klo 12-19, la 4.11. klo 10-19, su 5.11. klo 10-17. **Pääsyliput:** 12 € / 8 €. Alle 12-vuotiaat vain aikuisen seurassa. Sunnuntaina perhelippu 25 €. **Järjestäjä:** Suomen Messut, puh. (09) 150 91.

www.digiexpo.fi

Suomen Messut

PRÄTKÄHIIRET OVAT TULLEET TAKAISIN!
BIKER MICE FROM MARS
PlayStation 2
TULOSSA PIAN PLAYSTATION 2- JA NINTENDO DS -PELINÄ SEKÄ DVD-VIDEO-LEVYLLÄ!
Hellä hiirenloukku
Biker Mice From Mars® is a Registered Trademark. All character names are trade marks of Brentwood Television Funnies. Brentwood Television Funnies, Inc are the owners of the copyright in all the characters and graphics in the Biker Mice From Mars products. © Brentwood Television Funnies, Inc 1992-2006. All Rights Reserved.
CRITERION
www.bikermice.tv
www.kemedia.com
Soita numeroon 09-8190 530 niin saat tietää lähimmän K.E. Median jälleenmyyjän.